国内唯一掌机专门杂志

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

2005/17
VOL.43
零售价：9.80元
每月10/25日发售

特别策划

漫游妖怪界

浅谈口袋妖怪的原型设计

任天堂展会公布多款大作

岩田聪发表未来战略演讲



随刊附送 掌机迷光盘

最新掌机游戏攻略急速出击 劲爆攻略

螺旋粉碎机 轰震的钢钻

少年JUMP海贼王

逆转裁判·复苏的逆转 详细剧情攻略

超级机器人大战J 攻略补完计划

ISSN 1672-8866





电子天下 掌机迷 POCKET GAMER



等你拿

大抽奖

参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.43的抽奖活动截止时间为10月25日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

祝两周年大抽奖

为庆祝《电子天下·掌机迷》两周年，本刊本期提供更多的奖品，多达424件，除了各种热门掌机外，更有大量其他的精美礼品等待你。后面我们还有更多精彩有趣的活动等待你参加，留意我们的庆祝活动，大回馈陆续开始！是掌机迷就来参加吧！！

封面主题：索尼克



电子天下·掌机迷

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：9.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
执行主编：刘辉
编辑：雪人、飞月、暗凌、天意、
方舟、翔武
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申、方磊
编辑部电话：(010)64472729-402
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

发行部

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告部

广告部主任：佟晨
电话：（010）64472920
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

目录

VOL. 43 2005 / 17

CONTENTS

思想仓库

彼者的主义

你对PSP上出现大批复刻游戏有什么看法

◆冷饭太多会变质的，时间长了就没人吃了。（丛培鑫，17岁）

◆大多数都是炒冷饭，就是骗钱。（顾晨晓，18岁）

◆很好啊，可以在不同的机子上玩同种游戏。（方勇，15岁）

◆做的不错，有回忆的味道。（闫辰，17岁）

◆冷饭总有一天会炒光的，到时候可能哭都来不及。（池庆亮，19岁）

◆复刻游戏应该选择经典之作不能盲目复刻，影响会很恶劣。（叶华军，22岁）

◆只要玩的好，复不复刻无所谓。（吴宏庆，17岁）

◆没什么不好的，资源的充分利用嘛！（杨大光，20岁）

◆只要经典，复刻也无所谓。（王治方，20岁）

◆只能说明PSP上想出现新的游戏还要算很久。（陈然，19岁）

◆挺好的，好多都还没玩过呢，没甚么复刻不复刻之分。（三栖人论坛，chris9999）

◆天天复刻……要玩这些的话还花这么多钱买PSP干什么。（三栖人论坛，D版R）

◆或许这就是PS系主机的发展方向：原创作品少，续作冷饭多。（三栖人论坛 fallesatan）

◆任何一个新生主机的生存之道就是将曾经的神话再造，典型的商业手段。（三栖人论坛，注水の象）

◆没办法，PSP早已不是掌上游戏机了，只能算是多媒体掌上平台，所以厂商不会看好PSP，新作自然而然地不会冲向PSP。（三栖人论坛，绝龙DS ）

你认为WIFI网络即将启动会对IDS有何影响

◆对IDS影响很大，希望IDS也可以用WIFI网络。（顾晨晓，18岁）

◆应该会不影响IDS在中国发展吧！（蒋旭涛，16岁）

◆恐怕暂时不会影响，因为国内的硬件跟不上啊！（白龙飞）

◆影响不会大，玩家现在对IDS热情不高。（武读者，25岁）

◆办得好，会拉近玩家间的距离，办的不好就是浪费！（闫辰，17岁）

◆可能会对销售IDS有一定影响，不会太大。（赵博文，16岁）

◆没什么影响吧！神游公司会处理好的！（池庆亮，19岁）

◆要是IDS也能登录任天堂WIFI网络我就支持神游！（叶华军，22岁）

◆IDS也推出网络的话，可以推动销量，但不会太大。（吴宏庆，17岁）

◆对市场影响较大，促进IDS的销量。（刘宸，15岁）

◆IDS若不加紧步伐，国内形势仍不乐观。（郭鹏，16岁）

◆影响不大，毕竟掌机要的是便携，搞个网络，太拖拉了。（黄洋，22岁）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、看了本期的新闻，你认为NDS明年的走势会是什么样。

2、你对PSP上出现“特洛伊”木马病毒有什么看法。

你可以在回函卡上填写、也可以来信或发E-MAIL给我们、我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，邮箱：pg@vgame.cn。

本刊声明

■ 本刊图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现，则根据相关法律追究相关人员责任。

■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。

■ 凡发现本刊质量问题，请联系本刊发行部进行调换。

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。

2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。

3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。

4、来稿不退，请投稿者自留底稿。

5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件，作者可自行处理。

6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。

7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。

8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

电子天下掌机迷 光盘目录

GBA新作

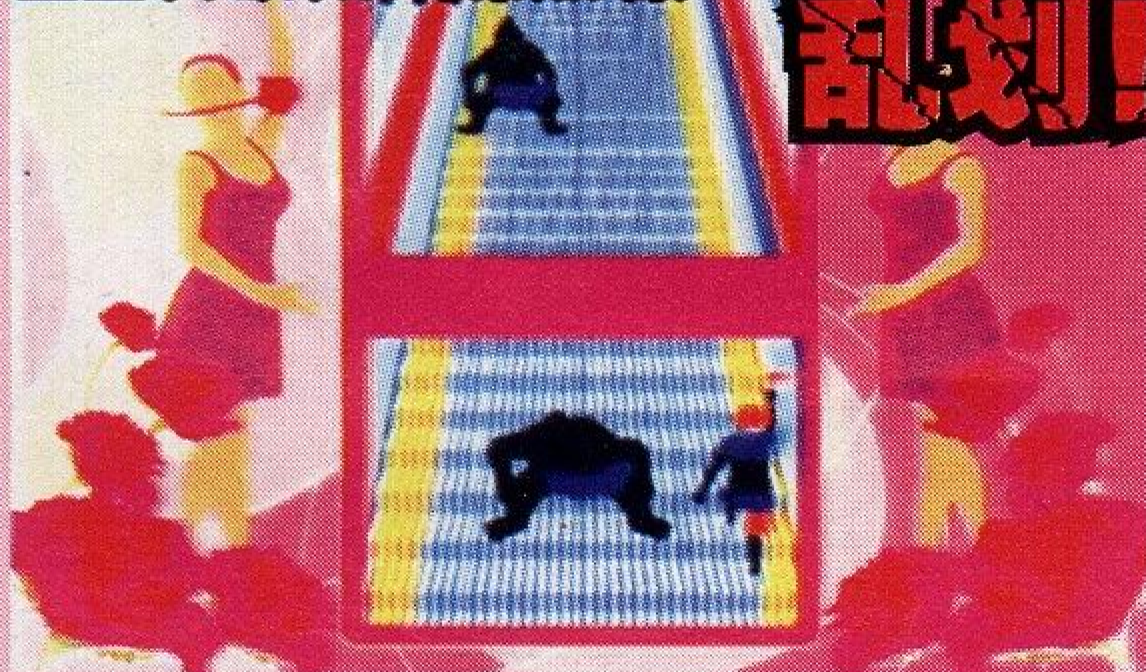
超级火枪英雄试玩影像



MD时代的经典作品时隔多年后登陆GBA,本作无论是手感还是爽快度都十分不错,相信一定会让火枪FANS们满意。

NDS新作

宝宝从哪来？最新影像



乱划!幻侠乔伊最新影像



超级猴子球最新演示影像

11月2日预定发售的《乱划！幻侠乔伊》巧妙地结合了NDS的触摸功能，创造了新颖的玩法，相信本作一定会给你带来新鲜感。

PSP新作

紧急出口宣传影像



新洛克人TGS展出影像

高手竞技台



《洛克人ZERO3》全BOSS速杀影像

《风之克罗诺亚G2》全EX隐藏关卡S级评价急速影像





《马里奥赛车》库巴宫殿1影像

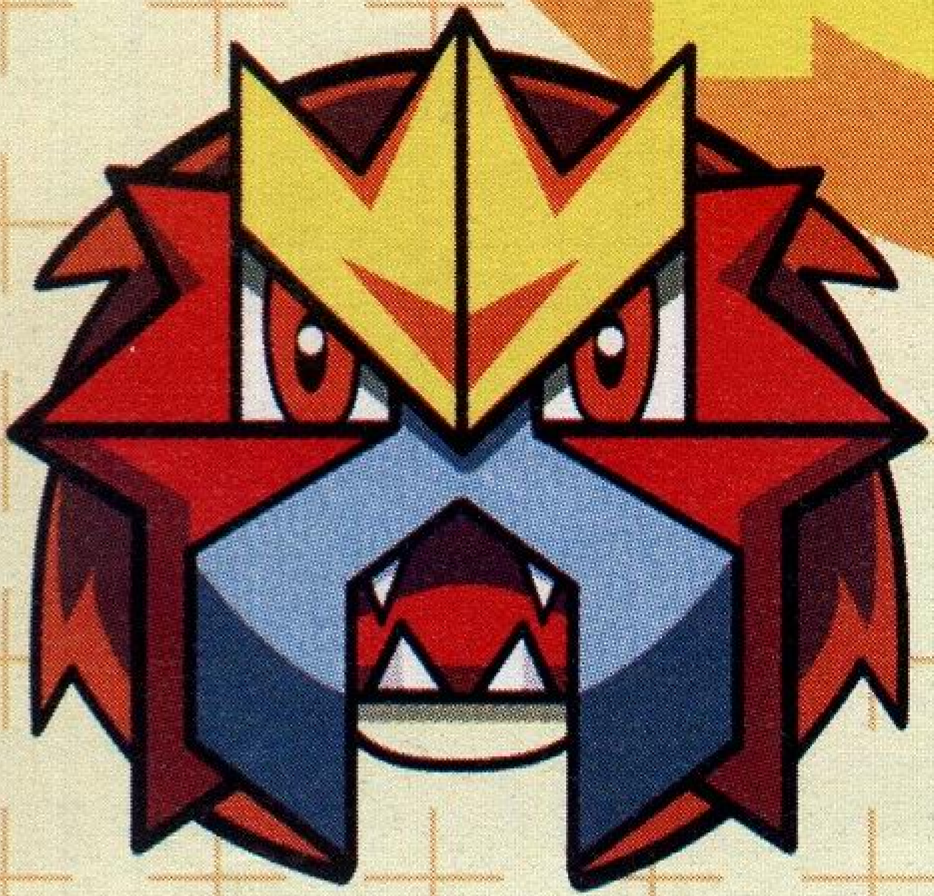
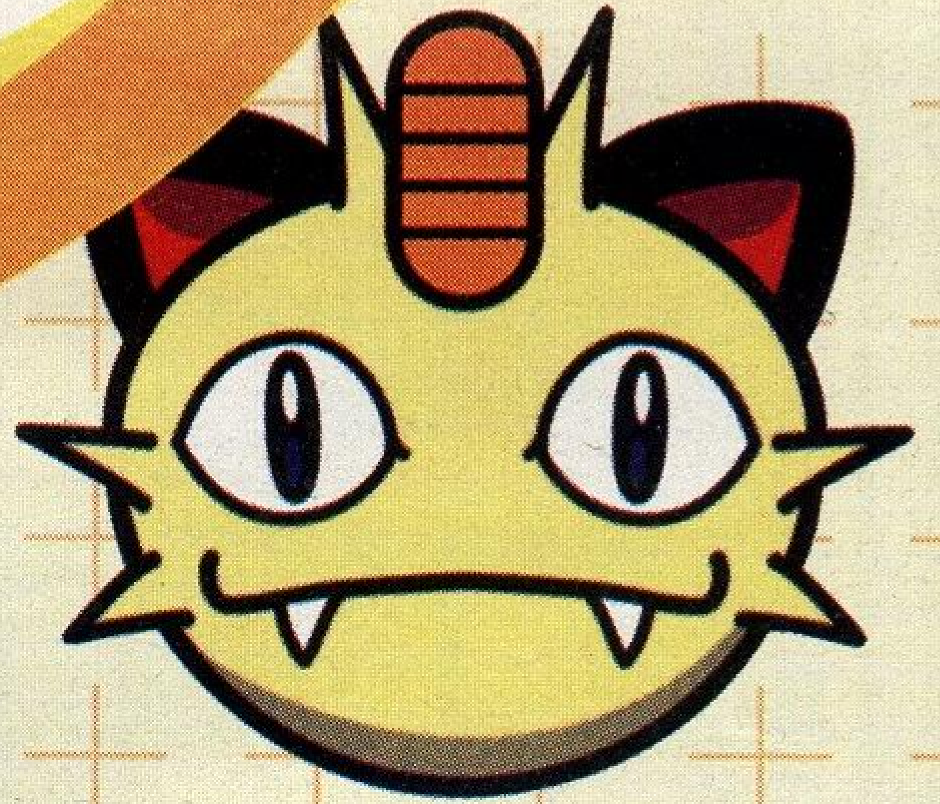
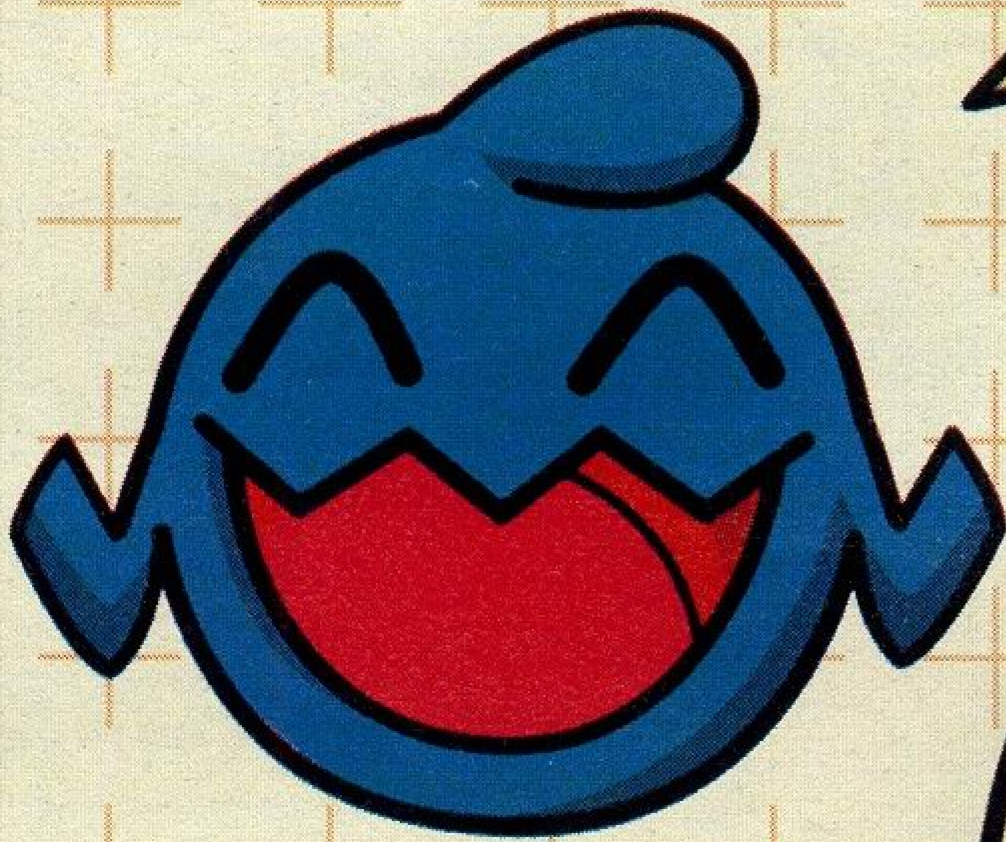
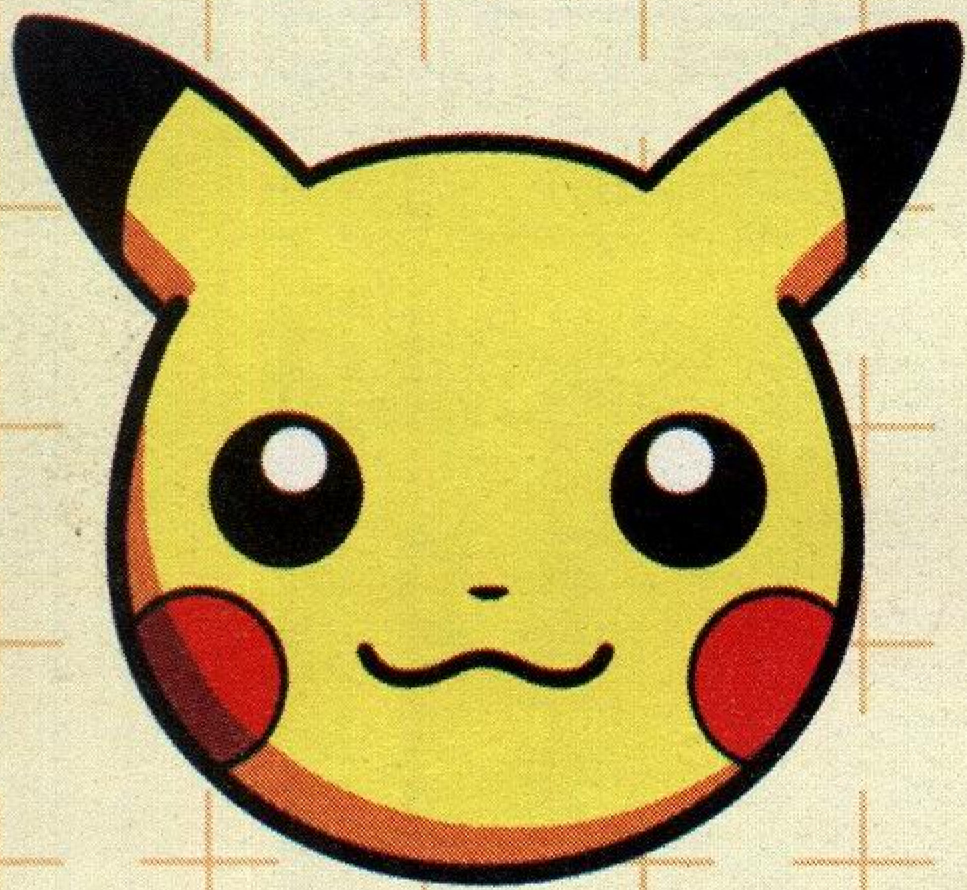
PC部分

游戏动漫歌曲

精美壁纸

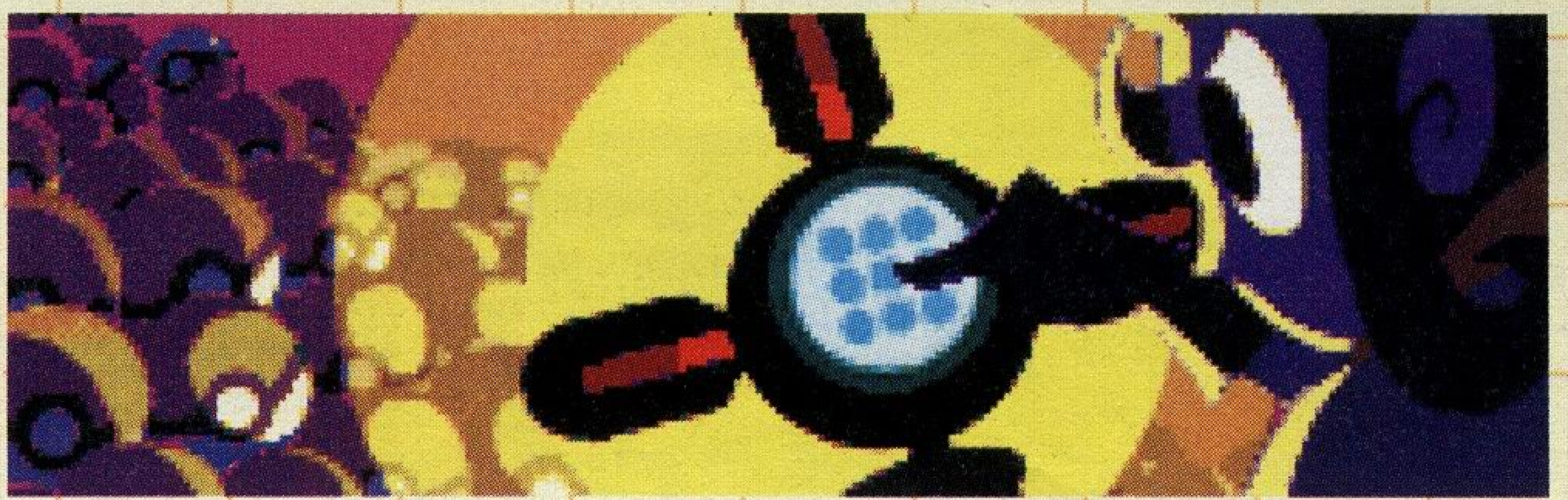
实用工具

ポケモントローゼ







充满浓郁科幻风格的冒险







盗取口袋妖怪的邪恶组织
作为大本营的巨大飞艇

强大的邪恶组织首领
等待着潜入飞艇的玩家







身穿类似潜水服的女性
首领实力不容低估

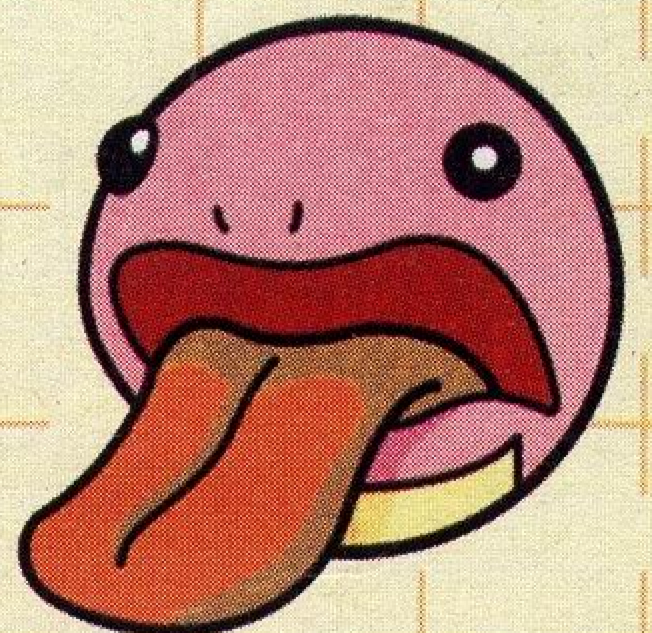
邪恶组织的首领之一
与以往截然不同的风格







来捕捉属于你的口袋妖怪吧！









NDS

口袋妖怪管理员

ポケモントローゼ

PUZ	NINTENDO	日版
3800日元	2005.10.20	1-2人用
无线通信	全年龄推荐	对应触笔

新闻话题

特报 SCOOP 任天堂召开秋季发表会 DS软件海啸来临



↑尽心竭力的岩田社长。演讲中依然贯彻着「扩大游戏人口」的基调。

本刊讯 任天堂公司于10月5日在东京召开了“Nintendo DS Conference！2005.秋”发表会，公布了预定于2005年秋天到2006年发售的一百三十多款游戏软件。岩田聪社长在发表会上进行了主题演讲，就DS主机的商业现状、将来的软件战略以及“Wi-Fi Connection”服务的发展情况进行了说明与分析。

10月5日，任天堂公司在东京有明TFT会馆中召集业界相关人士和各大媒体，召开了“Nintendo DS Conference！2005.秋”发表会。会上，岩田聪社长亲自登台进行了由四个部分构成的主题演讲。首先，这篇演讲就DS主机的市场现状进行了回顾与分析。岩田聪称，一年前DS即将上市时，业界曾对这部主机持赞否两论，其否定声音认为DS的“创意”不利于软件发展。但在这一年间，任天堂通过研发配合主机机能的软件，最终使NDS在日本的累计销量超过了360万台。同时，《任天狗》等作品在事实上拓展了用户层，使任天堂在软件战略上获得了不少宝贵的经验。

然后，岩田聪就继续进行“Touch Generations”活动的计划进行了说明。“Touch Generations”是任天堂拓展新用户层的软件计划，其软件主要指《锻炼大脑的DS训练》《头脑放松教室》等益智类游戏。这些作品投放市场后获得了较好的反响，一些没有玩过游戏的人产生了接触DS的兴趣，并希望这类作品以及相关服务继续下去。因此任天堂决定将这项活动继续下去。岩田聪在演讲中公布了在这个计划中即将推出的两款软件：《英语泡菜》和《更锻炼大脑的DS训练》。

接下来，演讲中谈到了备受瞩目的“Wi-Fi Connection”游戏网络服务。他把这项服务的特点归纳为“简单、放心、免费”。“简单”指的是网络系统经过事先设计，DS主机在对应这项服务时会自动生成ID和密码并加以保存，玩家不需要对DS主机进行任何设定，也不需要输入任何识别数据；“放心”指的是玩家可以自由选择网络交流范围，对交流对象进行主动连接或屏蔽，避免了网络交流中的不愉快现象；“免费”指在“Wi-Fi Connection”中除了一部分软件下载以外，大部分服务将不收取任何费用。

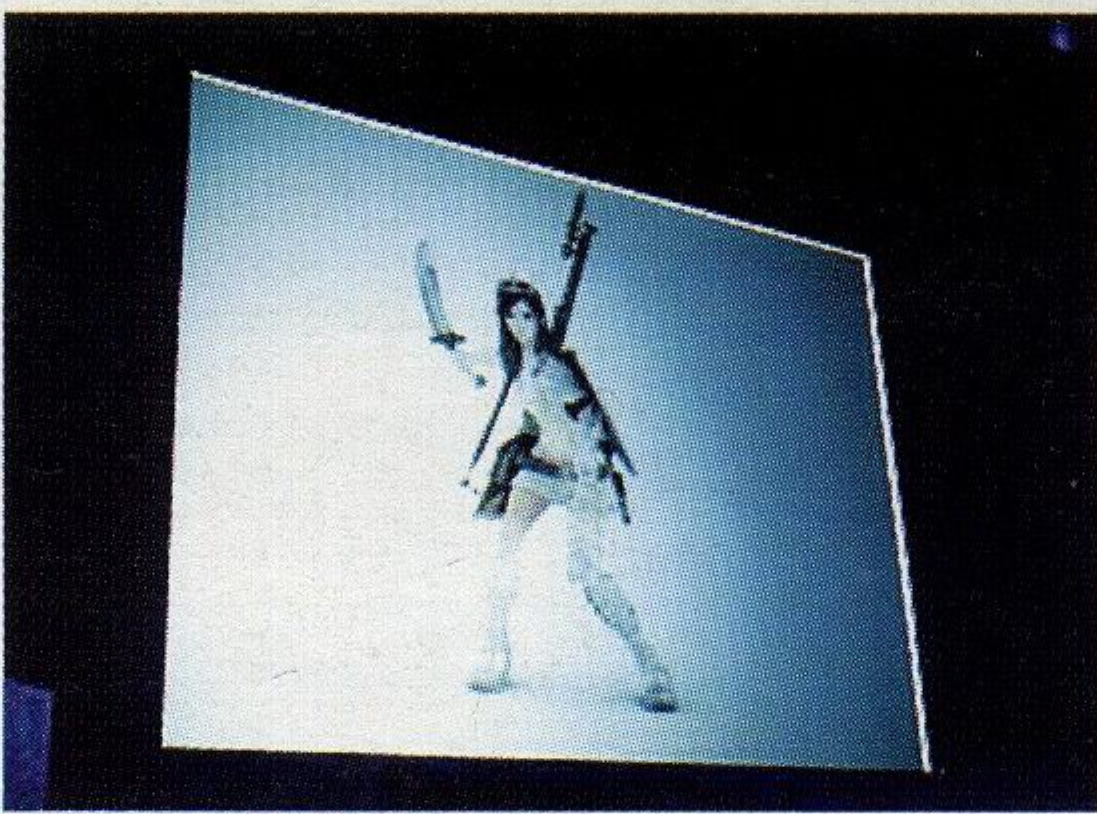
在演讲的最后，岩田聪对DS今后的软件战略进行了解释：在DS初期的软件阵容中，对应新玩家的游戏较多，一部分游戏的老玩家感到有些受冷落，但实际上，任天堂一直在和软件商积极合作，开发适合任天堂支持者们的经典级游戏，只不过，由于开发这些作品需要时间，因此一直没能充分发表。但是现在，“时机成熟了”。



↑《欢迎光临 动物之森》的试玩台。“Wi-Fi Connection”系统是本次发表中的重头戏。

岩田聪用“努力成为让所有用户

都感到满意的，具有压倒优势的普及型标准平台”结束了DS的主题演讲。之后，任天堂公司正式公布了预定于2005年秋天到2006年发售的DS游戏软件名单。名单上的游戏共有一百三十多款，既包括任天堂本社的招牌系列，也包括日本本地及海外各大知名软件厂商为DS开发的众多游戏作品。MISTWALKER著名游戏制作人阪口博信还专门登台演示了将于2006年发售的模拟RPG《ASH》。



←《ASH》的展示画面，人物动作的圆滑超出想象。著名制作组对DS的3D表现力发起了挑战。

“Nintendo DS Conference！2005.秋”的会场中设置了38款预定发售游戏的试玩台，其中还包括《欢迎光临 动物之森》《马里奥赛车DS》等对应“Wi-Fi Connection”的作品，与会人士在现场对这些DS新作及网络系统进行了接触。据日本媒体报道，“Wi-Fi Connection”实际使用的感觉比较理想，界面简单，连接迅速，游戏时也没有发现动作延迟现象。



←以纵横世界，称霸七海作为游戏目的的《大航海时代DS》。从人设来看，有可能是《大航海时代Ⅳ》的移植版。

话题点评：

任天堂此次用DS软件造出的攻势不可谓不猛烈。但是如果上网看看原文的预定发售表，很容易发现有一些没有大标题，甚至连游戏类型都没确定的作品都被加了进去，如此拼命强化软件阵容，颇有点“孤注一掷”的架势。任天堂现在在掌机和家用台式机领域同时面临转型危机，只有作为“先锋”的掌机迅速站稳脚跟，才能缓出足够的力量在对手更多的台式机市场进行较量。并且，DS作为任天堂“新用户开掘”的试行产品，需要完成的市场调研任务还有很多。在时间紧迫的前提下，使用“强势出击”和“海量战术”也是情理之中的事。

任天堂本社主要预定发售作品

游戏名称	游戏类型	发售日期
口袋管理员	PUZ	2005.10.20
口袋妖怪不可思议的迷宫 青之急救队	ARPG	2005.11.17
欢迎光临 动物之森	ETC	2005.11.23
马里奥赛车DS	RAC	2005.12.08
马里奥与路易RPG2	ARPG	2005.12.29
更锻炼大脑的DS训练	ETC	2005.12.29
英语泡菜	ETC	2006年1月
银河战士弹珠台	TAB	2006年
骇客侦探	AVG	2006年
新马里奥兄弟	ACT	2006年
马里奥篮球3on3	SPG	2006年
ASH	RPG	2006年
机器人制造DS	ARPG	2006年
口袋妖怪战队	ARPG	2006年
口袋妖怪·钻石	RPG	2006年
口袋妖怪·珍珠	RPG	2006年
怪盗瓦里奥	ACT	2006年

翔武　如果王读者的NDS不是太破旧，那1000确实有点……
方舟　（无奈状）不是NDS不值钱，而是有些老板的嘴实在太值钱了。

其它厂商2005年主要预定发售作品

游戏名称	游戏类型	厂商	发售日期
哈里·波特与火焰杯	ACT	Electronic Arts	2005.11.26
模拟人生2	SLG	Electronic Arts	2005.12.08
铁之羽	ARPG	KONAMI	2005.12.15
口袋棒球8	SPG	KONAMI	2005.12.01
史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团	ACT	SQUARE ENIX	2005.12.01
实习医生 天堂独太2 命之天秤	AVG	SPIKE	2005.10.20
宝宝从哪来?	ACT	SEGA	2005.10.20
索尼克 狂奔	ACT	SEGA	2005.11.23
噗哟噗哟 狂热2 啾	PUZ	SEGA	2005.11.24
甲虫王者 通向伟大冠军之路DS	RPG	SEGA	2005.12.08
龙珠Z 舞空烈战	ACT	BANDAI	2005年年末
冒险王比特 RPG 魔人VS狩魔猎人	RPG	BANDAI	2005.11.17
牧场物语 小矮人工作站 女孩版	SLG	MMV	2005.12.08
巫术 绯色的封印	RPG	STARFISH	2005.11.24
人生游戏DS	TAB	ATLUS	2005.12.22

其它厂商2006年主要预定发售作品

游戏名称	游戏类型	发售日期
怪物召唤师	SLG	ERTAIN
真·女神转生DS	RPG	ATLUS
SNK VS CAPCOM卡片战斗DS	TAB	SNK PLAYMORE
生化危机·致命沉寂	ACT	CAPCOM
逆转裁判4	AVG	CAPCOM
三国志DS	SLG	KOEI
大航海时代DS	SLG	KOEI
真·三国无双DS	ACT	KOEI
信长的野望DS	SLG	KOEI
我们的太阳DS	ARPG	KONAMI
游戏王	TAB	KONAMI
恶魔城	ACT	KONAMI
圣剑传说DS·玛娜之子	ARPG	SQUARE ENIX
勇者斗恶龙怪兽篇	RPG	SQUARE ENIX
最终幻想·水晶编年史	RPG	SQUARE ENIX
最终幻想Ⅲ	RPG	SQUARE ENIX
BLEACH DS 驰骋苍天的命运	FTG	SEGA
彩虹岛DS	ACT	TAITO
异度传说Ⅰ·Ⅱ	RPG	NAMCO
天外魔境Ⅱ MANJI MARU	RPG	HUDSON
炸弹人STORY	RPG	HUDSON
桃铁世界	TAB	HUDSON
SD高达	SLG	BANDAI
超级机器人大战	SLG	BANDAI
天诛DS	ACT	FROMSOFTWARE

李文伟	国庆本来应该高高兴兴的，可我却怎么也高兴不起来。原因是什么呢？成堆的作业。
读者资料	男，15岁，河南省郑州市管城回族区紫荆山路139号12号楼4号，邮编450004

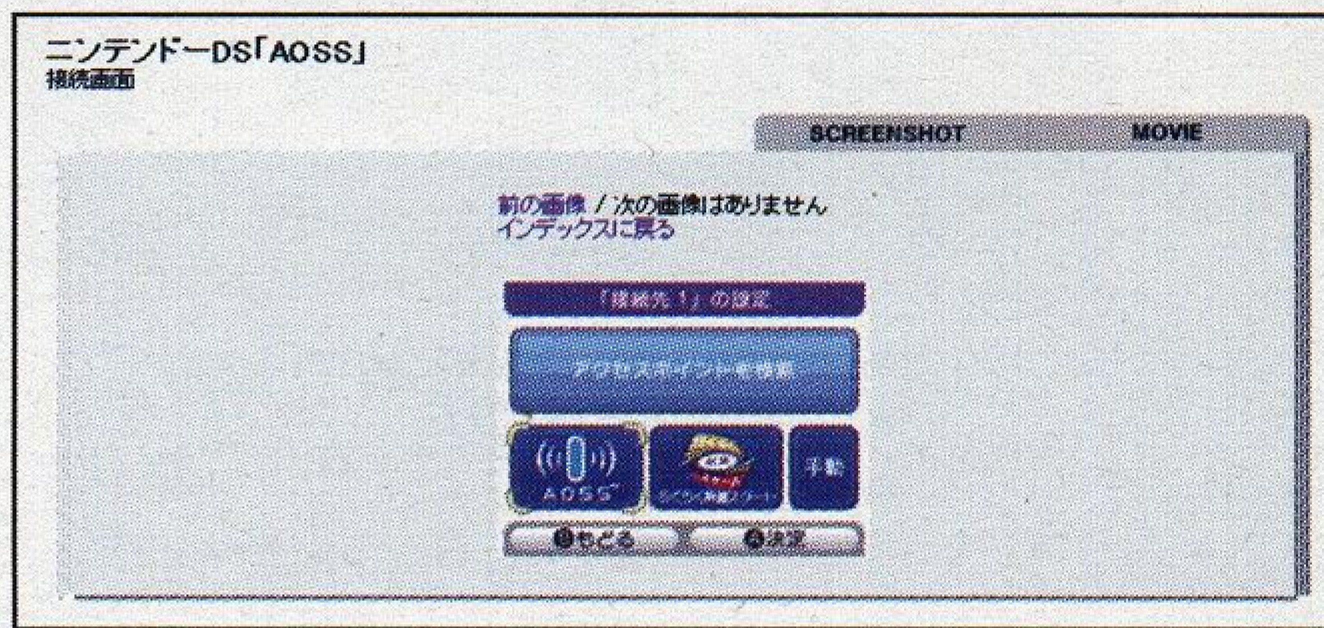
事件 EVENT BUFFALO将助任天堂完成网络服务大业

本刊讯 任天堂公司近日宣布，正在和日本知名的PC周边公司BUFFALO合作，对将于11月底开始的“Wi-Fi Connection”游戏网络服务的系统进行开发。将来，DS玩家们将可以通过家中的PC连接任天堂的游戏网络。

此次任天堂和BUFFALO的业务合作共分为三个部分。首先，任天堂决定在以后推出的，对应“Wi-Fi”的DS卡带中加入BUFFALO所提倡的按键式无线LAN简单设定系统“AOSS”。只要按下“AOSS”键，任何人都可以简单地将DS连接到“Wi-Fi”网络上。

其次，任天堂将和BUFFALO共同开发用于DS主机的无线连接装置“Wi-Fi Connection USB连接器”。这个装置可以插在连接了互联网的PC上，然后，玩家只要将DS主机拿到插好的“USB连接器”附近，就可以在PC的Windows界面上申请连接“Wi-Fi Connection”网络。并且只要申请一次，以后就可以免去这个步骤直接连接。

最后，任天堂将陆续在全国一千家以上的游戏店中设置用于连接“Wi-Fi”的“Nintendo Wi-Fi Station”。这项设备将由BUFFALO负责开发。届时，玩家只要拿着自己的DS到这些店里去，就能免费享受到任天堂提供的网络服务。



↑这就是“AOSS”的连接画面。玩家只要轻轻一点，就可以享受“Wi-Fi”的网络游戏服务了。

话题点评：

算起来，任天堂和BUFFALO的合作已经不是第一次了。尽管任天堂在游戏网络上始终摆出一副“另起炉灶”的架势，但到了在硬件上动真格的时候，却每次都谨慎地请出大牌PC周边制造商助阵，这不能不说是业界巨头的老谋深算。对于中国DS玩家来说，恐怕现在最关心的就是“Wi-Fi”能不能在中国使用，从硬件角度来看，这应该是可以实现的，何况，我们还有个早就许下“网络服务”诺言的神游公司呢。

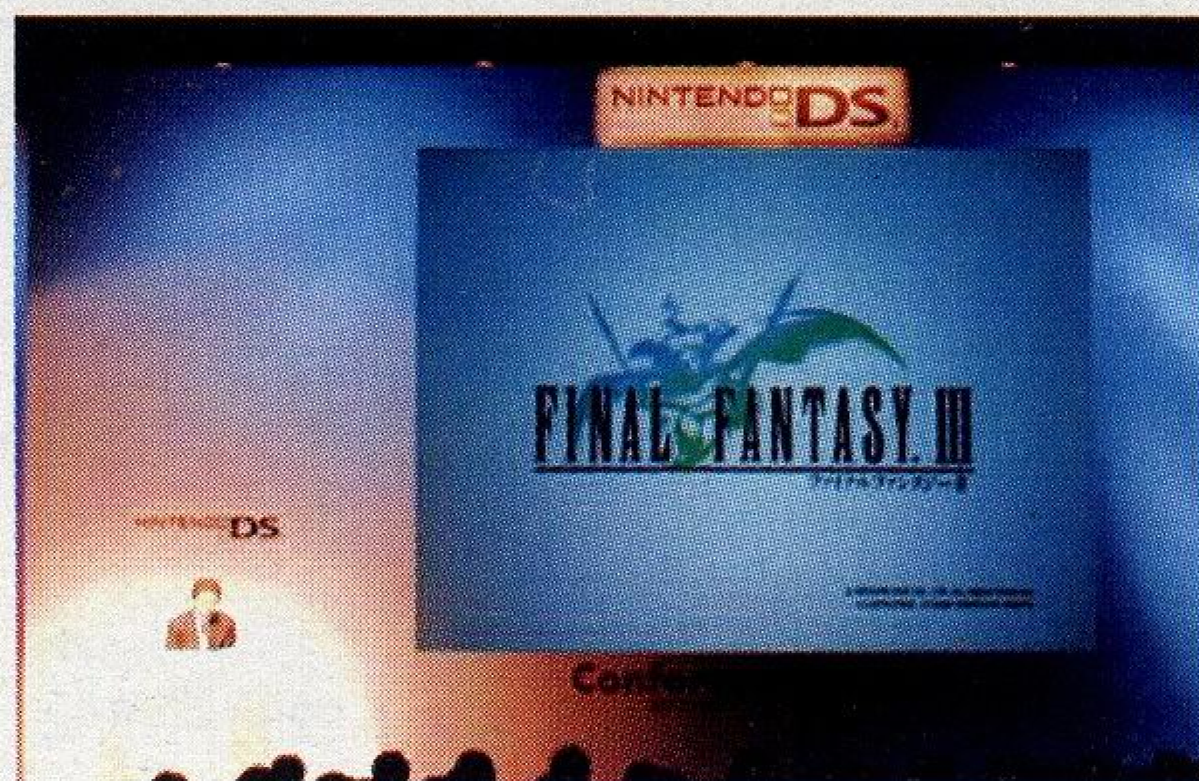
软件 SOFTWARE FF Ⅲ DS版明年上市 Ⅴ、Ⅵ即将移植GBA

本刊讯 日前，SQUARE · ENIX的和田洋一社长借任天堂发表会之机宣布：此前公布的NDS版《Final Fantasy Ⅲ》将以全新面貌于2006年问世。

主持进行本作开发的田中弘道先生针对此次的“《FF Ⅲ》重修计划”进行了发言：“我们已经进行过无数次移植《FF Ⅲ》的策划，但因为预定移植的机种寿命降至以及因内部人员调动导致制作组成员不齐等原因，计划始终没能实现。结果，从原作品发售至今已经经过了15年的时间。于是我们认为，不能仅仅停留在‘移植’的水平上，而应该积极回应用户们的期待，做出全新的作品来。”

在发表会现场上映的影像中可以看到，原作品中的场景和人物已经全部经过了3D化重新制作。田中先生解释说，虽然画面进行了重绘，但不会影响到原来的故事氛围和世界观。

除《FF Ⅲ》之外，和田社长还公布了《马里奥篮球3on3》的开发计划。这款游戏最终决定由SQUARE · ENIX负责开发，由任天堂负责发售。和田表示，SQUARE · ENIX目前正在就DS的游戏手感进行研究，并研究如何在篮球游戏中表现出《马里奥》的独特风格。



←DS版《FF Ⅲ》的发表台，和田社长就今后的合作进行了说明。



一脱胎换骨的《FFIII》。怀旧与创新的结合恰好反映了DS的商业气质。

最后，SQUARE・ENIX还公布了《FF》系列继续移植掌机的计划。前一段时间，《FF IV ADVANCE》的发布消息已经传出，本次发表会上，和田社长表示，《FF V》和《FF VI》也将陆续移植到GBA上。

话题点评：

近来史艾和任天堂“过从甚密”，这和DS这个强大的“实验平台”不无关系。在“拓展市场的游戏创意”这块招牌之下，史艾可以放心大胆地进行它的“经典改造计划”。将曾经拥有很高人气的作品移植到掌机之上，运作风险是比较小的，在这样的作品上对技术加以改良，可以为今后的新作提供很多有益的经验；同时，对于任天堂来说，这个计划又能带来宝贵的软件支持。这样的双赢合作，大家当然都不能放过。

事件 EVENT NAMCO虚晃一枪《赏金猎人》延期发售

本刊讯 近日NAMCO公司作出声明，原预定于今年10月27日发售的PSP游戏《赏金猎人(BOUNTY HOUNDS)》延期发售。延期后的发售日目前尚未确定。

延期理由是“为了强化作品的质量”。在距离发售不到一个月的时候将发售日期变成“未定”，这在游戏史上是不太常见的事。许多声音都表示希望尽快看到新发售日公布的消息。

《赏金猎人》是一款在3D场景中与群敌进行战斗的ARPG。游戏以幻想中的2300年代为背景，玩家将化身成以赚取赏金为生的“赏金猎人”，挑战各种各样的任务。这是NAMCO首次为PSP制作移植及复刻以外的原创游戏。此前，这款游戏曾作为NAMCO的主力新作参加了5月份举办的E3 2005和9月份举办的东京游戏展2005，各方都认为这款作品的制作进展顺利。



↑期待的作品宣告延期，许多喜爱动作游戏的PSP玩家都感到失望。

事件 EVENT 任天堂下载服务启动《口袋妖怪管理员》首当其冲

本刊讯 任天堂公司决定于10月14日开始在日本全国的327家游戏店中提供“Nintendo DS下载服务”，可下载的软件包括《口袋妖怪管理员》的体验版等。

10月初，任天堂在自己的官方网站上放出了将实行软件下载服务的消息。此次提供下载的软件除预定于10月20日发售的PUZ游戏《口袋妖怪管理员》的体验版之外，还有正在发售中的乱斗型ACT《JUMP明星大乱斗》的新要素“佐助的7格台词块”。本次下载服务的提供地点是日本全国327家游戏店，下载服务的日期到11月13日为止。

“Nintendo DS下载服务”是任天堂推出的一种游戏网络服务形式，由任天堂公司在定点的店铺中设置网络服务体验台，玩家只要携带自己的DS主机前去，就可以下载在体验台上发布的游戏体验版及各种游戏要素。有评论指出，这项下载服务是任天堂为辅助即将实施的“Wi-Fi Connection”游戏网络计划而实行的一项措施。

王譞	小编们好！如果哪位能让偶中PSP偶就把PSP借那人玩俩星期！够意思吧！
读者资料	男，16岁，北京市海淀区清河毛纺厂宿舍前进1号楼2门10号，邮编100085

事件 EVENT 高机能引来"特洛伊" 新病毒袭击PSP

本刊讯 世界著名网络管理公司SYMANTEC近日发布消息，他们发现了一种专门以SONY掌机PSP为目标的特洛伊木马病毒"Trojan PSP Brick"。

公布的消息中称，这种特洛伊木马潜藏在一些为未经SONY和SCE授权，私下在网上流传的骇客工具里，如果在PSP主机上安装这些工具，这种病毒就会自动删除系统软件，使PSP变得无法使用。

已经公布的测试结果显示，这种病毒不会因为联机等动作传染给其它PSP主机，也不会侵蚀所有经过SCE授权的游戏及应用软件。另外，这种病毒对PC并没有感染力，只以PSP主机作为目标。在SYMANTEC建立的病毒档案中，这种病毒的级数定为1，也就是"不具备太大威胁性的病毒"。

发现病毒的消息公布后，日本相关部门就此事向SCE提出质询。SCE声称，他们已经先行发现了这种病毒，并且在此前公开发布的2.01版系统软件中做出了确实的对应。SCE同时表示，感染这种病毒是用户使用非法软件导致的，SONY及SCE将不负责为这些用户提供特别的补救服务。SCE提醒广大PSP玩家，为防止今后仍然可能出现的各种恶性病毒程序，应当避免下载及使用未经官方授权的非法软件。

话题点评：

日本爆出的这条"最新情报"令人感到有些蹊跷。对高精尖电子产品进行攻击的程序并不罕见，但对原产品制造商如此"亲切"的病毒以前还真没怎么听说过。不具备感染性，不攻击正版，与其说是"针对PSP"，倒不如说是给SONY行侠仗义来了。SYMANTEC的病毒发现消息10月7日发布，SONY于10月3日发布的2.01版系统程序却已经完成了防御，动作实在快得惊人。散布病毒无疑是个人行为，我们没有理由判断这个病毒的源头与SONY有关，但是，这个病毒对破解程序和同人软件的指向性一目了然。国内的PSP玩家以后在网上下载及安装软件时一定要多加留意，否则着了人家的"道"就不太妙了。

掌机资讯情报站

●FROMSOFTWARE公司于10月3日结束了"虎之卷大赛"的任务募集活动。"虎之卷"是该公司发售的PSP游戏《天诛 忍大全》中的一个游戏模式，玩家可以在这个模式中自行设计游戏任务。本次的"虎之卷大赛"面向日本一般玩家，玩家将储存有设计好的任务的记忆棒寄给主办方即可参加。冠军奖品是WALKMAN E系列的NW-E307一台。比赛结果将于10月底揭晓。

●NAMCO于9月底开始在网上提供《太鼓达人PSP》的新曲目下载。第一批下载的三首曲目是《どんちゃん世界旅行》《バベルの塔》和《ケチャドン2000》。玩家进入游戏后，先在"メモリースティックデュオ"下选择设定文件，然后就可以进入NAMCO的专用网页下载存档。NAMCO表示，近期还将陆续放出约20首可供下载的歌曲。

●SCE于10月8日起在东京银座的SONY大厦内设置了下载服务设备"PlayStation Spot"的1号实验机，开始进行面向一般用户的体验版软件下载实验。玩家只要在"Spot"附近打开自己PSP上的无线LAN开关，并选择菜单上的"GAME SHARING"选项，就可以选择下载试玩游戏。不过，这些体验版不能保存，断电后就会消失，只供一次性试玩。目前可供下载的游戏包括《新洛克人》等。

●MIYAVIX公司10月初发售了一款新型PSP铝质保护壳"LUXURY Hard Case for PSP"，定价3150日元。这款保护周边是由香港CAPDASE制造的，正侧面为铝质，UMD仓盖部分为橡胶件，可以在收纳主机的状态下开启，便于更换UMD盘。盒内还附有两个装记忆棒的袋子。这款保护壳共有黑与银两种颜色。

天意 （手捧PSP，一脸不屑）谁稀罕，抽奖前PSP我都玩一个月了……（觉得身后有杀气，一回头，顿时石化）
董事 （面色平静）没关系，公司会用你的薪水买台新主机当奖品的。

口袋妖怪，梦存几何

今年八九月之交，就在任天堂准备用新主机GBM和各种游戏庆祝《马里奥》二十周年“大寿”的同时，《口袋妖怪》即将在2005年第4季连发6款新作的消息确确实实地震撼了每一位《口袋》爱好者。正统续作《珍珠/钻石》勾起了无数人对DS主机的向往，《管理员》和《救助队》又似乎要在所有游戏类型中都留下“口袋”的影子。纵观近期的业界动态，任天堂很明显在营造着一种环境，一种让《口袋》可以像当年的《马里奥》那样长盛不衰的环境。但是，在《口袋妖怪》巨大的魅力背后，游戏文化与商业环境究竟在多大程度上由任天堂的运作决定，恐怕还是个相当难以回答的问题。

2006年2月27日，《口袋妖怪》即将迎来自己的10岁生日。而在这个2005年的金秋十月，任天堂掌机爱好者们已经切身感受到：《口袋妖怪》新浪潮即将来临。此时此刻，面对已经熟稔得近乎自然的皮卡丘，我们不禁想轻轻问上一声：口袋妖怪，梦存几何？

任氏主机的“创新”之路

应该说，整个2005年，任天堂都在为了“游戏理念”而奋战，无论硬件还是软件，都在向着“另辟蹊径”的方向左冲右突。新主机如此，新游戏也是如此。

在主机领域，任天堂现在正处于一个“招数出手，结果未知”的紧张时期。在刚刚过去的2005东京游戏展上，岩田聪社长亲自就新型家用主机“革命”进行了主题演讲。演讲内容虽然是针对新主机的介绍，但字字句句都离不开对游戏业界“变革需求”和任天堂“新游戏观”的宣传。岩田在演讲中毫不讳言地使用了“竞争”这个词：“叫回已经离开游戏的人，拉拢从没接触过游戏的人，做出让游戏老手与新手都能体会到乐趣的提案，这是过去两年中我们在扩大游戏人口这件事上展开的竞争。”依靠创新战略来开拓市场，虽是争论，却存在着很大的风险。“革命”手柄“游戏遥控器”的设计也好，“包容世界上开发者们创意”的宣言也罢，新型家用主机的“市场变革力”如今还只是预测，能否获得成功却未可知。同样，在用理念展开“竞争”的环境之下，任天堂的掌机事业也面对着一片充满未知数的天空。GBM的出现很明显地证实了任天堂“多头出击，寻求突破”的思路：从GBA过渡到DS，任天堂需要一个过渡产品来“镇”住GBA原有的用户市场，在DS的战斗胜负未分之前，给世界上的用户们留下一种“GBA并未老朽”的印象。任天堂以老派厂商的作风撒下了一张大网，每一步棋都充满了慎思与凝重。也许，任天堂的基调演讲既是对外的宣传，同时也是对坚定自己信心的一种鼓励。



→自从《口袋》出现人们视野之中，任天堂就一直用它当作宣传的最佳武器。

小家伙肩负大使命

尽管主机战略步步为营，只靠空洞的“理念”并没有办法征服广大游戏爱好者的心。硬件的价值要靠软件来实现，这是任天堂自己曾经多次证明给世界的准则。当前时期，任天堂手中拥有独立市场的软件大作们身上扛起的担子，丝毫不比DS和“革命”来得轻松。

在这种环境下，《口袋妖怪》能不能配合主机战略成功转型，可以说直接关系着任天堂软件战略的成败。作为从GB时代以来一直以任天堂掌机游戏核心品牌存在的作品，《口袋》中蕴含的商业力量被太多人所重视，任天堂自己不用说，用户，商家，甚至是竞争对手，都在时刻关注着它的动向。《口袋》诞生的时代曾经是任天堂比较困难的转型时期，那时它凭借超凡的游戏魅力改变了GB的形势；后来，任天堂踏入新掌机时代，它又凭借迅速的跟进帮助GBA坐稳了江山。如今，作为一个已经横跨动漫游三界，拥有齐全周边阵容和稳固用户体系的黄金品牌，《口袋》在延

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

续商品生命力方面确实有着相当丰厚的经验。但是，随着游戏市场的变幻和竞争对手的增加，人们对游戏的需求在逐步改变，已经问世将近10年的《口袋》，在转型时必然存在许多困惑。一方面，人们已经产生了“《口袋》必是精品”的思维习惯，过高的期望值为开发人员增加了许多负担；另一方面，任天堂自己的“创新”思路是新要素的加入面临许多抉择，把游戏做成什么样子才能留住老玩家，又不至于疏远新用户，这并不是一道可以轻松解决的问题。《口袋》制作阵需要操纵一个相当难以把握的平衡，平衡的独木桥下是业界竞争的无底深渊。如何让《口袋》顺利过桥,是一件足以令“实力派”的岩田社长和“天才”的田尻先生都感到头疼的事。

“三代目”的皮卡丘

继回顾过去的“马里奥二十周年”活动之后，任天堂在10月5日召开了展望未来的“Nintendo DS Conference！2005.秋”发表会。岩田社长亲临会场再次演讲，就DS主机今后的软件战略和“Wi-Fi Connection”服务的发展情况进行了公布与分析。对于《口袋妖怪》来说，拿出对应硬件环境的举措已经迫在眉睫。从GB到GBA，再到如今的DS，我们的皮卡丘已经来到了第三代主机的面前。任天堂曾经为《马里奥》系列做过许多次成功的转型，给“马里奥”这个经典角色铺就了一条发展至今的大道，而如今，在“面向未来”的新主机DS上，任天堂又为这只可爱的小电气鼠准备了什么呢?

首先，在硬件功能的层面上，DS在客观上对《口袋妖怪》提出了机能创新的要求。为了配合任天堂自己提出的创新理念，新的《口袋妖怪》必须和DS主机新颖的游戏功能做到珠联璧合。《口袋》面临的是一个具有很大挑战性的机会,其操作的难度和需要付出的辛劳可以想象。不过，从任天堂的角度考虑，这项任务无疑是早就进入议事日程的战略行动，如今恐怕已是临近尾声了。在《珍珠/钻石》中，任天堂和GAME FREAK会让玩家和口袋妖怪们实现怎样的人机互动，是所有掌机玩家都在热切期待的事。

其次，在掌机游戏网络化的层面上，《口袋妖怪》扮演着继往开来的重要角色。当初，正是《口袋妖怪》的成功，是任天堂坚定了“时代以交流为先，网络以游戏为本”的方针，从那时起,任天堂对专用游戏网络的构筑一直坚持不懈。“Wi-Fi Connection”的出现，标志着这个游戏网络的初步完善，也意味着掌机上以《口袋》为代表的传统“联机”模式将出现又一次的进化。任天堂将于10月14日在全国三百多家游戏店中实施游戏内容下载服务，而位列下载名单首位的软件正是《口袋管理员》体验版，《口袋》的“网络先锋”形象可见一斑。玩家们利用“Wi-Fi”实现《口袋》远距离对战的日子，也许不久就将到来。

最后，在软件品牌立体化的层面上，《口袋》已经成为任天堂掌机游戏的试行代表。从此次的《口袋》新软件阵容中不难看出，既有主流大作，又有休闲小品，既主打了新主机，又兼顾了原来机种的用户。《口袋》一开始就具备与《马里奥》系列相当的高起点，甚至还拥有简直可以超越《马里奥》的游戏形象，出现多种游戏类型本来就不奇怪，再加上如今《口袋》已经成为世界品牌，只有让角色们释放出最大的能量，才能确保它们在用户心目中的地位。

配信コンテンツ

「ポケモントローゼ」体験版

発売日まで待ちきれない！
そんなあなたにお届けします!!

「ポケモントローゼ」の体験版をダウンロードして、ひと足先にトローゼしてみよう！

※ニンテンドーDS本体が必要です。
※体験版は電源を切るまで遊ぶことができます。
※レベル10をクリアすると終了になります。
※ゲーム中の仕様は製品版とは一部異なります。





↑任天堂刚刚在自己官方网页上公布的下载服务，其中赫然有口袋妖怪们熟悉的身影。

从151到386，然后……

回想起1997年4月1日开始放映的第一部《口袋妖怪》动画，当时的片尾曲《一百五十一》很多人现在还记忆犹新。在《口袋妖怪》发展的这将近十年间，口袋妖怪家族成员的数量已经从151增加到了386，游戏系统几次进化，周边商品的领域及数量也达到了空前的程度。任天堂寄托在《口袋妖怪》上的梦，已经远远超出了当年的预想。《口袋》是一个角色为本，以交流为先的典型例证，它的收集、战术、交流和互动等要素配合精彩的角色设定与世界观,最终形成了一种可贵的游戏文化。让这种游戏文化传承与保持,不仅是任天堂面临的商战目标,更是作为游戏产业领头人所应当完成的使命。伴随着《波导勇者》中新角色的登场和指日可待的新作发售，我们有理由相信，《口袋妖怪》的梦想永远没有尽头。

文/Valsion 责编/天意

仙人指路

游戏市场黄金周，含金量老天来定；PSP1.50从升到跌，玩家大喜大悲；降级服务大发其财，玩家请捏紧口袋，光驱敲响警钟，PSP隐痛发作。

又到了传统的十一黄金周，店家们关心的当然是今年的“含金量”如何。如果只说笔者所在地区的客流量以及实际销售情况，基本算是只做了两到三天的好买卖。今年主要的问题是天气影响太大，老天爷似乎和商人有仇，前两天还是一片晴好，三号就突然变了脸，一夜之间气温直降十几度，北风夹杂着细雨，寒意甚浓。在老天爷这样的“特别照顾”下，别说是游戏商场了，就连市内最繁华的步行街也是行人寥寥，这样的“好天气”一直延续到今天才算有所缓解，但是黄金周也已经快到头了。可悲啊，还得用那句话，真是人算不如天算。不过从另一个方面来说，笔者在黄金周里也算是



黄金周中购机的玩家口味各异，不同的选择说明了不同的游戏要求。

有所收获的，远在上海某游戏公司任职的朋友回家时（被逼）给我捎来了坂口博信的亲笔签名。这位仁兄利用职务之便没少见业界大腕，据悉前段时间他所在的公司还收到了微软发来的XBOX360开发机。看来，国人参与主流机种项目的开发是越来越多了，笔者对中国游戏业的前途也越发有信心了。只要有实力的人才多了，何愁没有出头的一天呢？说来也真是惭愧，昔日的好友们现在几乎都进入了游戏公司，而我还只是个小卖店的BOSS，真是微不足道啊。

说回主题，本期的掌机市场行情可谓一波三折，相当具有戏剧性。回想起来，已经有很长时间没有这么大的风浪了。前几期我一直在说，PSP1.50版是“卖一台少一台”，随着时间的推移，价格一度涨到了令人目瞪口呆的2100多元，较历史最低水平要高出了近300，最夸张的时候一夜之间疯涨了200元，搞得许多人顿足捶胸，后悔自个儿没早点出手。一些手头囤货量充足的商家喜笑颜开，就像手上的股票大幅升值了一般。在这段时间里有很多玩家犹豫了，买还是等？如果现在就买明摆着多花了几百块冤枉钱，但不买天知道还会涨到什么程度，到时候经不住还是要掏钱。不是我打马后炮，当时凡是找我咨询的顾客，我无一不是建议继续等待。现在的事实证明，这个选择是明智的，就在价钱涨到顶峰的一周之后，PSP一夜之间又暴跌了200元，原因是传说中的降级工具横空出世。这回轮到在这一周中忍不住出手的玩家顿足捶胸，持币观望的玩家喜笑颜开了。有些消息不太灵通的商家还为此付出了不少学费，被玩家用1.50版的2手机换了陶瓷白，还自以为得了大便宜，回头才知上当。要不然为什么说现在是信息时代呢，得信息者得天下这句话可不是扯淡。现在商家们把手头的机器全部刷成1.50版出售，所以现在各种版本的机器价格也就非常接近了，不过，接下来陶瓷白的需求量会明显提升，所以不排除涨价的可能性。另外，有的商家还借机开展有偿降级服务，一些地区此项服务收费高达50元，最夸张的店家更是漫天要价——100元，你还别说，还真有人听信店家蛊惑乖乖掏钱的，在此建议玩家们在可能的情况下还是自己动手，稍微有点基础知识的人都不至于把机器刷成板砖，他能刷，你也能刷，



玩家接受新事物的能力令人敬佩，《应援团》受到了许多人的喜爱。

刘洪 我们的目标是：没有蛀牙！DS降价！Oh Yeah!
读者资料 男，18岁，安徽省淮南市二十四中高二文（2）班，232007



选择哪种主机，质量都是关键。在这点上，行货是具有绝对优势的。

这钱完全没有必要给别人来赚。

小神游GBM抢在国庆期间登陆了，不过传统批发商第一时间的出价高达910元，明显不合理，不知是批发商想在黄金周捞一笔，还是神游的首批出货量本来就不大，总之这样的价钱无论是商家还是玩家都会选择观望吧。另外，现在购买日版的玩家依然不在少数，主要还是因为那台FC纪念版的吸引力实在太大了。那东西俨然就是一标准的FC手柄，像笔者这种经历过红白机时代的老玩家见了肯定爱不释手，如果是我去买GBM，毫不犹豫就会选择FC版。按说，这种"胳膊肘往外拐"的话不应该出口，但我实在是没办法欺骗自己，绝对不是不支持行货的问题。我早就建议神游引进这个版本，如果行货有FC版机器，玩家们是求之不得的。看起来，全面上市以后行货受欢迎程度如何只能下期再见分晓了，不过前段时间向笔者咨询小神游GBM的顾客确实不在少数。笔者觉得，GBM的市场反响应该会比iDS好一些。本期最热销的游戏无疑是DS的恶魔城，从九月下旬就开始严重缺货，至今我手上还有三张订



界面、系统和软件支持，玩家们对掌机的要求已经变得多元化起来。

单无法向顾客交代，不得不赞叹恶魔城系列在国内的超高人气度。对应NDS的新贵烧录卡G6日前面市了，游戏的兼容性方面相对还是有一定竞争力的，不过，现在无论什么产品都还无法达到完美的程度，怎么看都是半成品或过渡产品，这也是打算现在就投入此道的玩家甚少的原因。

最近我发现有很多顾客拿着PSP来店里购买原装膜，有的是无法忍受购机时商家送的垃圾膜，有的是当时没有保养意识后来发现有点花了再来补牢。虽然贴膜这个问题以前已经说过，但鉴于这种情况还是再用点版面提醒一下诸位，膜必须是购机当时就一步到位，组膜万不可用，透明度差和气泡严重影响视觉效果不说，而且有的膜撕下来还会粘胶，这样的东西还不如不贴，当然了，不贴就更不可取了，如果是已经



GBM的周边也开始纷纷上市，想重新走回"小巧"路线的中国玩家不在少数。

花了伤了，即便是原装膜贴上去也会有气泡和瑕疵。另外，前段时间sandick的原装1G彩棒宣告断货，一时间市面上只剩下价格稍高的蓝棒。需要在此说明一下，无论什么棒都好，就是碰不得组棒，记忆棒的质量的确是PSP玩家应当重点注意的地方。最近还有一个值得关注的问题，众所周知，PSP自上市以来各种小问题不断，满城风雨的方块键缺陷，令人窝心的按键失灵现象，而近期又有不止一个玩家宣告：爱机的光驱报废了。我们可以算一算，即便他们的机器是第一批而且始终使用UMD从来不玩拷贝，那么使用到现在也不上一年，不到一年的时间就报出over的消息，这个质量还真是令人汗颜啊。早先我也分析过PSP的缺点，光头损耗是其中最大的问题之一，但没想到会来得如此之快，好在现在有了记忆棒这个载体，否则还真得哭倒一大片人，不过即使这样，这个现象也足够给大家敲响警钟了，在没有必要的情况下还是少使光驱为妙。

文/严俊 责编/天意

iDS	1250元	小神游GBM	890元
NDS	1080元	小神游SP	640元
PSP	1850元	翻新SP	520元
GBM FC纪念版	950元	翻新GBA	330元

市场云云

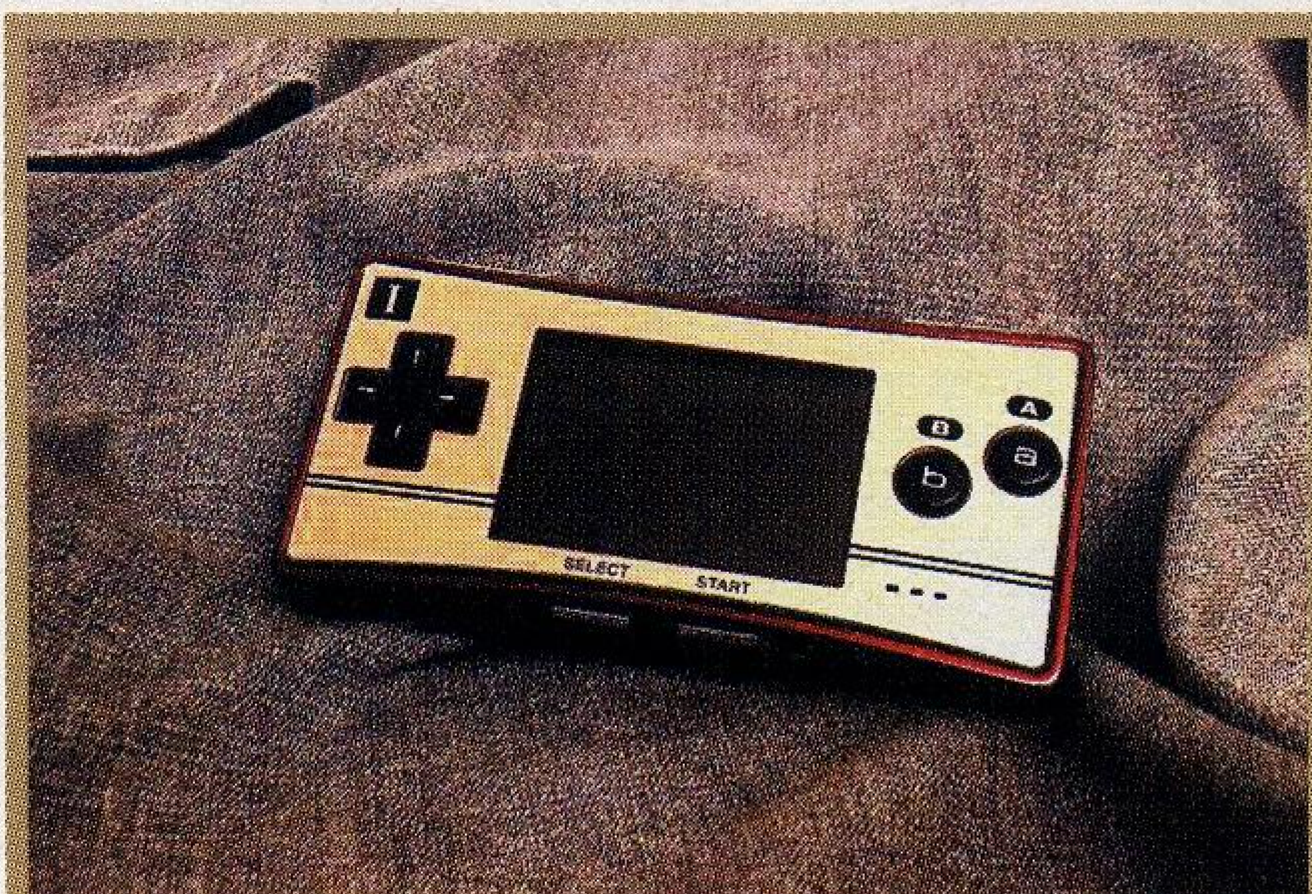
GBM逞天骄，一时身价竟扶摇，系统降级无人料，索尼掌机又“发飚”。烧录软件更新快，自制ROM成新潮，周边换代只为“小”，争夺市场出奇招。

GBM行情看好 价格一路狂涨

在NDS与GBM之间，有许多玩家选择了小巧可人的GBM，所以在全国范围都上市之后，GBM竟然被热炒起来。比如说大受欢迎的FC版，标准价格是800多，但是许多地方都炒上了1000元，甚至有BOSS声称进价都上千。而普通版，如银色和黑色，虽然没有上千，但是也卖到了900元。当然，GBM的价格上涨可以理解成货源紧缺，许多BOSS也正是如此向玩家解释的，但是不管怎样，人为炒作的因素仍然存在。在云云看来，店面上的所谓“缺货”大多是幌子。某些商家存在这样的心理，GBM刚刚上市，现在不狠赚一笔的话以后就没有机会了。实际上，FC版GBM的价格如果能保持在900元，普通版的价格能保持在850元左右还算合理，这个价格既保证商家有利润，又不会让玩家出血太多，双方都能够接受。所以，觉得现在GBM价格偏高的朋友可以继续等待，相信不久价格就会下滑。至于手头资金不紧张，不在乎那几十元的玩家，那就“早买早享受”，快点把GBM捧回家吧。

喜欢GBM的人固然不少，但也有许多人在NDS与GBM之间难以抉择。的确，一方面是任天堂目前的主流掌机，拥有众多新游戏，另一方面却是时尚可爱的新型GBA，身兼轻巧与靓屏两大优势，这样的选择也确实有点难。看看目前购买GBM的玩家，大多数都是已经拥有NDS主机的用户，也就是说，那些有经济实力的玩家才会在第一时间购买GBM。也有少数玩家是直接从GBA/GBA SP升级到GBM。不过这些玩家在购买GBM前有着相当多的问题，比如屏幕到底清不清楚，体积会不会太小等等。这些问题每个人都关心，那云云就先来谈一下个人感受吧。

首先是体积，说实话，我真的没想到GBA会进化到这种模样，当GBM拿到手时我真的还担心它会不会从手里滑掉——因为它确实太小了，让人不得不产生这样的疑惑。但当我真正使用之后，这种疑惑就烟消云散了。虽然GBM很小，但是拿在手里仍然稳稳的，根本不会有滑落的可能，因为两只手的中指会紧密地将GBM机身托住，食指固定住侧面，大拇指用来固定机身上方的左右位置，使用起来毫无问题。相反，因为GBM体积小，所以我们可以方便地携带。这是云云喜欢GBM的一大原因：以前出门从来没有带过PSP或者NDS，买了GBM之后倒经常随身携带，因为它太小了，所以随便放在哪里也不会觉得累赘。



令无数掌机玩家心动的GBM。小巧的外观和使用的功能使它成为商家们炒作的对象。

然后就是屏幕，一部分玩家认为GBM的屏幕过小，导致玩文字类游戏时无法看清，实际上这也是多虑了。GBM屏幕确实不大，但是也不至于看不清文字。最近云云做了一个GBM的详细评测，玩了《逆转裁判》日文/中文版、《黄金太阳2》英文版和《高级战争》汉化版。结果，《逆转裁判》日文版的平假名能看得一清二楚，汉化版的汉字当然也没有问题。《黄金太阳2》因为没有中文版，所以测试了英文版，测试结果也令人满意，英文字母每一个都能够看得很清楚。《高级战争》作为战略游戏的代表，地图很清晰地展现了出来，甚至比在NDS上看得还清楚。

总而言之，如果你对NDS兴趣不大的话，GBM可说是不二选择。

2.0版PSP降级成功 1.5版主机价格暴跌

相信9月份除了GBM发售之外，最令玩家们激动的就是2.0版PSP降级程序的发布，降级的具体办法这里就不再详说了，相关网站都有具体的讲解，咱们只谈谈破解后PSP主机的价格变化吧。

众所周知，前段时间1.5版PSP的价格因为WAB小组的降级程序计划宣告失败而暴涨，从

1850元一下子跳到2000元以上，甚至有的店声称1.5版PSP要涨上3000，当然现在的事实已经说明，这些人的如意算盘是完全打错了。这些店事先囤积了相当数量的1.5版PSP，本打算用这批PSP大赚一笔，哪晓得PSP 2.0版竟然成功降级了！这样一来原本BOSS们以高价进来的1.5版PSP不得不低价卖出……目前1.5版PSP的价格回落到1850元左右，2.0版PSP卖价也差不多。由于2.0版PSP中的白色版本颇受大家欢迎，有些JS又在白色PSP上做文章，将白色PSP价格提高,但是在现在这种情况下，只要超过1900元就是“黑”,大家在购买时一定要谈好价格哟！

就在最近，SONY又发布了PSP2 2.01版升级程序，相信以后发售的PSP将会被强制升级到2.01版，到时候1.5版、2.0版PSP肯定又会被电玩店以高价出售，相对应的，黑客们也就又有得忙了。正所谓魔高一尺，道高一丈，谁都明白，2.01版的降级程序或破解法迟早会被研究出来。

G6全球上市 新版支持CLEANROM

G6 FLASH算是目前NDS烧录卡中最火热的品牌，它受到玩家喜爱的原因有许多，一方面是因为它的大容量，其它烧录卡如GBALINK目前容量只到512M，而G6 FLASH的最大容量高达4G，同时还有1G与2G两种版本供玩家选择。其次就是DMA技术，运用之后，G6 FLASH可以快速加载NANDFLASH里的ROM，512M以上的ROM都可以实现两秒载入，使用起来跟玩NORFLASH中的ROM一样，但是却拥有NANDFLASH容量大的优势。G6 FLASH目前在国内缺货，很难买到，内陆更是基本不见踪影。据G6 FLASH官方解释，首批G6 FLASH大约有3000套，绝大多数都销往国外，国内一共只有几百套的量。相对的，国内对G6 FLASH感兴趣的玩家太多，第一批自然不能满足大家。目前买不到G6 FLASH的玩家可以再等等,相信第二批马上就要上市了。

此外，目前G6 FLASH已经发布了新版内核以及新版转换软件。大家还记得上期云云做的采访吗？当时G6 FLASH尚不支持CLEAN版ROM，而此次更新的软件则让G6 FLASH又拥有了一大亮点：支持CLEAN版ROM！这样一来玩家就可以自己用转换软件来转换ROM了。以前有许多朋友都因为G6 FLASH不支持CLEAN版ROM而颇有微词，如今想来大家都能够满足了。



如今，玩家们用转换软件生成的ROM已经可以直接在烧录卡中使用了。

超小型PASSME推出 体积接近NDS真卡


EWIN的PASSME普通版。市场使特殊周边也开始向「时尚」进化。

目前市面上的PASSME设备相当多，比如NEOFLASH的MAGICKEY、GBALINK的SPRITEKEY、电影卡的PASSKEY、SUPERCARD的SUPERPASS，这些PASSME的体积虽然各不一样，但是插到NDS上后都会突出很大一块，影响美观。电影卡制作方面曾宣称会推出NDS真卡大小的PASSKEY二代，但是一直都没有发布。最近，EWIN FLASH宣布将于本月推出两种型号的PASSME，一种是与SPRITEKEY类似的正式版EWIN PASS，而另一种则是用NDS卡改造的，大小与NDS真卡接近，不需要再接一块NDS正版卡，插在NDS上只会突出机壳一点点，非常适合在乎外观的玩家，正式版售价是120元，加强版售价是290元，目前两种版本都还没有正式发售。

NEOFLASH发布补丁 ROM支持99.5%

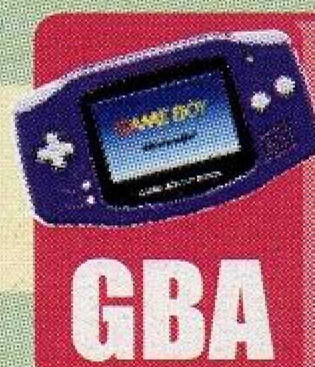
众多国产烧录卡上市之后，NEOFLASH逐渐在国内市场消失了。然而，日前发布的一个补丁软件又让它在玩家面前大显身手。众所周知，目前没有任何一款烧录卡能够做到兼容每款NDS游戏，就连G6 FLASH也有几款游戏无法兼容，而这次的补丁软件使NEOFLASH实现了99.5%的ROM支持率，也就是除了《口袋妖怪—冲刺》之外，NEOFLASH能够兼容目前已出的全部一百多款NDS游戏！当然，不光NEOFLASH可以使用这个补丁转换过的ROM，XG2也可以使用，那些XG2的用户又可以让手里的烧录卡发挥余热了，当然，前提是拥有一张PASSME引导卡。

文/窗外不归的云 责编/天意

熟悉的武器打造RPG回来了！



サモンナイト クラフトソード物語 ～はじまりの石～



GBA	召唤之夜·铸剑物语3 -起源之石-		
	サモンナイト・クラフトソード物语 -はじまりの石-		
	RPG	BANPRESTO	日版
	5040日元	2005.12.08	1人用
	容量未定	全年龄推荐	对应周边未定

游戏系统

本次登陆GBA的《召唤之夜·铸剑物语3 -起源之石-》将带来远超前作的大容量和崭新的系统！本期将对这一作中引人注目的新系统进行介绍。本作的主要流程由三个部分构成。

环境部分





系统虽然简洁，但很有深度！

铸剑部分





制造出自己梦想中的兵器！

战斗部分





幻想世界中展开的实时战斗！

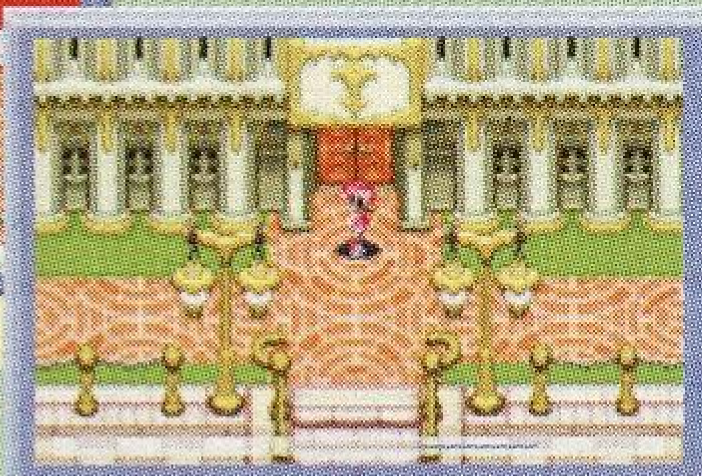
多彩的游戏场景

街道与迷宫

环境部分是操作角色进行探索与情报收集的部分。地图分为“街道”与“迷宫”，“街道”上的主要任务是进行情报收集和道具的买卖，“迷宫”里的主要任务是与敌人进行战斗以及收集道具。



←在街道上可以遇到各种各样的人并发生事件。



→随着剧情发展，主人公可以来到各种场景。

街道





←↑进行对话和展开故事情节的主要场所。

迷宫





↑→解决重重谜团，搜集打造武器用的材料。

剧情对话

《铸剑》系列特有的会话情景在本作中依然健在！由地图上的Q版角色和不断穿插的人物特写所构成的可爱对话情景将使故事的气氛达到高潮！



←主人公游历各界，遇到许多伙伴，也会发生很多有趣的情节。



→游戏中充满了富于个性的对话，人物们的性格表现得十分鲜明。

场景动作

游戏中的解谜要素包括场景动作和迷宫机关。场景动作就是用打造出的武器影响场景的构成，例如用剑砍开杂草开路等等，想拿到隐藏的道具就要靠它！



←看到了树上的果实，可是没办法够到……



→用手中的武器击打，就能把果实打落了。

迷宫机关

主人公需要解除迷宫中的机关才能前进。有时还需要使用本作中最新加入的“弓”等远程武器解除远处的机关。利用场景动作解除机关，寻找出路吧！



↑迷宫中的诸多难题需要用相应的武器加以破解。

奥妙的武器打造

武器的制作和强化使用在“环境部分”中获得的材料，和伙伴们一起打造武器，这就是“铸剑部分”。这个系统也是《铸剑》系列的精华所在。道具的收集率和改造方法的选择直接关系到主人公战斗时的实力。



↑打造趁手武器的系统。

武器打造

武器是用“武器材料”和“合成道具”这两种道具打造的。通过新方法，还可以制作数值惊人的“优质武器”。锻冶师的等级越高，武器制作也越容易！



↑和游戏中的锻冶师一同努力研制出最强的武器吧！

强化改造

对打造出的武器进行强化，就能形成只属于自己的原创兵器。本作的系统机能得到了增强，比起前作，本作中武器进行强化后追加了哪些效果更加一目了然。



↑可以在武器上附加各种能力，以对应实际战况。

激烈的即时战斗

战斗部分中的战斗是通过真实时间制进行的。根据所使用的武器不同，攻击方式也会产生多种多样的变化。大受好评的角色战斗语音在本作中也更加丰富。



←用新武器“弓”对敌人进行先制攻击！



→武器的增加使游戏战术变得更加灵活多样。

武器可在战斗中更换，先用新武器弓进行牵制，进入接近战后再换上具有破坏力的斧，像这样的战术也可以实现。“拳套”追加了必杀技“投掷”，此外，跳跃向下连续攻击等新的动作要素也追加在本作之中。



↑新加入的必杀技十分爽快！

和伙伴一起战斗！

在前作中，伙伴只能以辅助魔法效果的形式参加战斗。但在本作中，伙伴可以通过换人正式上场开打了！伙伴们究竟会在战斗中使出什么样的招数呢？



↑露菲尔虽然个性胆小，但战斗时的打击力量毫不含糊。



↓具有机械所特有的攻击方式的兰多尔。火力才是关键？



→本作中伙伴们更可以直接上阵，使战斗方法变得更加灵活。



←战斗中伙伴们依然能够使出华丽的招数。



→拥有各种高位法术的灵界恶魔——基尔菲斯。



←胭脂可以操控大地和山岩发动猛烈进攻。

登场角色

如同历代《铸剑》一样，本作中我方的阵容也是由主人公和伙伴们组成的。玩家们可以自由选择主人公的性别开始游戏，并和自己喜欢的伙伴一起投入战斗。



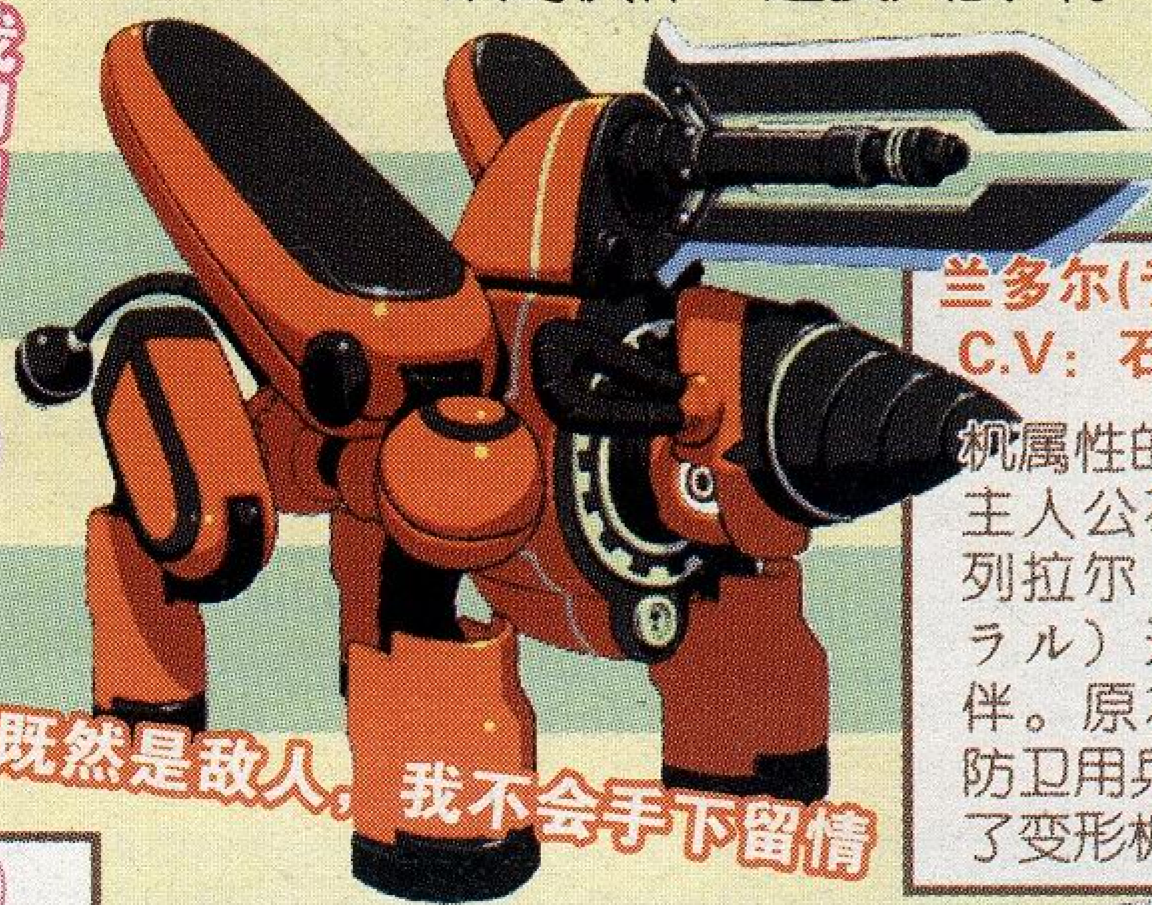
里奇（バーン）C.V：相田 澈

本作的男主人公，本名里奇·巴恩（リッチ バーン）。跟随父母到锻冶镇时，由于崇拜镇上的锻冶师洛布（ロブ）而入门当了弟子，目前已经离开父母的膝下，在镇上的工房中生活。性格好强，很讨厌被人说像个孩子。



莉芙（リフ）C.V：清水 爱

本作的女主人公，本名莉芙·莫妮卡（リフモニカ）。



兰多尔(ランドル) C.V：石井 康嗣

机属性的召唤兽，主人公在机界罗列拉尔（ロレイラル）遇到的伙伴。原本是据点防卫用兵器，搭载了变形机能。



基尔菲斯（キルフィス）C.V：斋贺 三月

灵属性的召唤兽，主人公在灵界萨布列斯（サプレス）遇到的伙伴。原本是灵界的一位恶魔，同样因为不完全的召唤而变成了小孩的样子。



胭脂（エンジ）C.V：岛田 敏

鬼属性的召唤兽，主人公在鬼妖界西尔坦（シルターン）遇到的伙伴。传说猫活过100岁会变成猫又，再活100岁就会变成妖虎。胭脂本来是一只妖虎，但由于召唤不完全，变回了小猫的形态。



露菲尔（ルフィール）C.V：能登 麻美子

兽属性的召唤兽，主人公在幻兽界梅特尔巴（メイトルパ）遇到的伙伴，幻兽界的亚人种。性格相当胆小，却又很爱逞强。



游戏介绍

本作以《游戏王GX》为蓝本，舞台是以培育决斗者为目的的学校“决斗学园”！



→玩家会成为学园的学生，在与强敌们的决斗中不断取得胜利！



←学园中的学生根据决斗实力被分在三个宿舍里进行生活。



→十代等人的房间就在学生宿舍里，前去拜访就能进行决斗了！你准备用什么卡组来挑战著名的元素英雄呢？

本作中聚集了《GX》里的角色！“游城十代”自不用提，其他角色们也尽数登场！



→十代的“小弟”丸藤翔，使用十分卡通化的融合机械卡组。



←库罗诺斯教授和天上院明日香。原作中有趣的剧情也会重现？



游戏王GX 目标决斗之王		
游戏王デュエルモンスターズGX めざせデュエルキング！		
TAB	KONAMI	日版
5229日元	2005.10.13	1-2人用
容量未定	全年龄推荐	通信连接线

GBA

卡片决斗



←这就是《DX》的决斗场！全新的场地中究竟隐藏了什么样的机关？



→另外，决斗中还会插入充满魄力的特写！决斗更具临场感！

《GX》初次登场的卡！

E・HERO炎翼人



炎与风的「E・HERO」进行融合的元素英雄！

蒸汽小火车



丸藤翔爱用的机械怪物。拥有攻击力上升效果。

英雄信号



能够特殊召唤元素英雄，是专门卡组用的卡片。

飞天小火车



机械族怪物的融合形态，拥有不错的攻击力。

通勤ヒトフデ



通勤一笔
通勤ヒトフデ

PUZ	NINTENDO	日版
2800日元	2005.10.13	1人用
未定	全年龄推荐	未定

GBA

有新鲜简明的游戏性，不断出现狂热爱好者的思考型PUZ游戏在GBA上登场。和“通勤”主题珠联璧合的操作方式非常引人注目！

单手简单操作挑战全部的265问吧！

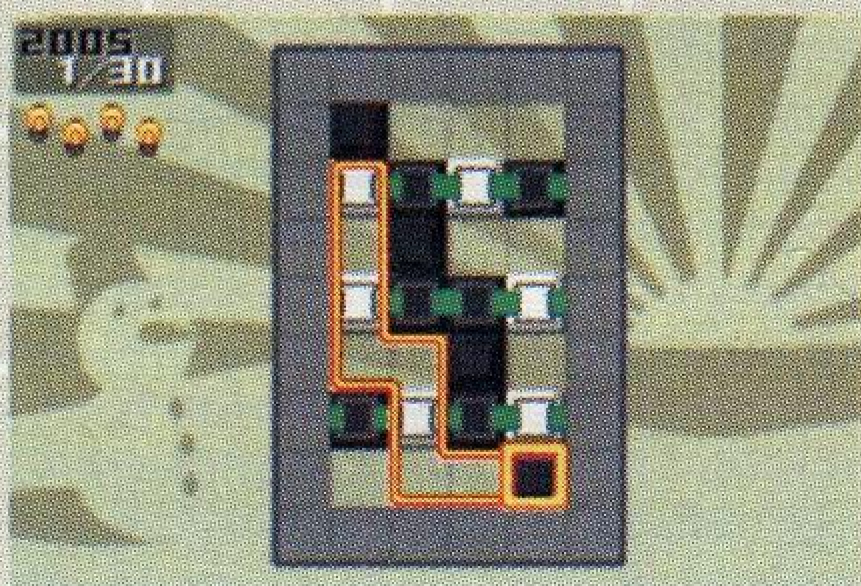
用一笔画消去所有方块！

这个GBA版采用了NDS版《直感一笔》其中一个模式“将军（Checkmate）”的系统。通过十字键移动光标，用一笔将版面上所有的空格全部消去就能过关了。上班或上学时，可以一只手拉着扶手或拎着东西，另一只手拿着GBA玩这款游戏。对应简单的单手操作这一点想得十分周到。



用L键 在版面中选择方块

用十字键 移动屏幕上的光标

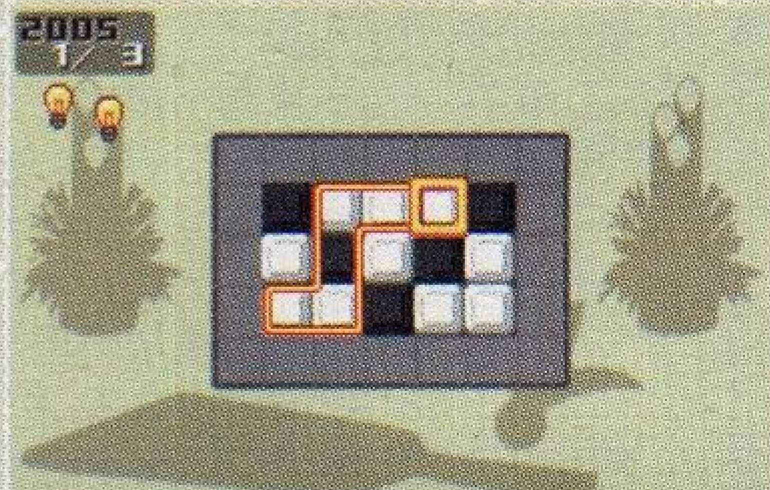


→即使用的是GBA的按键，乐趣也丝毫不减！

每日一笔 关卡模式

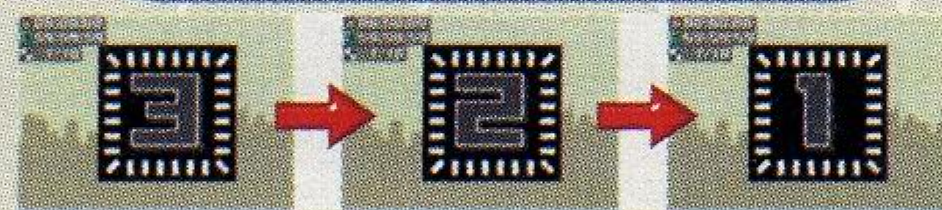


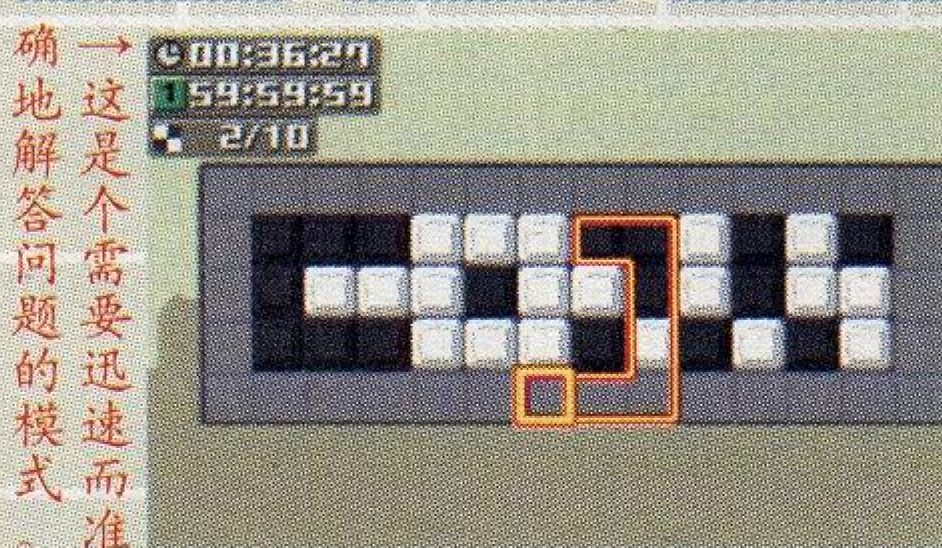
↑共设计了365个关卡，每一天的日期对应一问。当然，在同一天中想过很多关也OK。



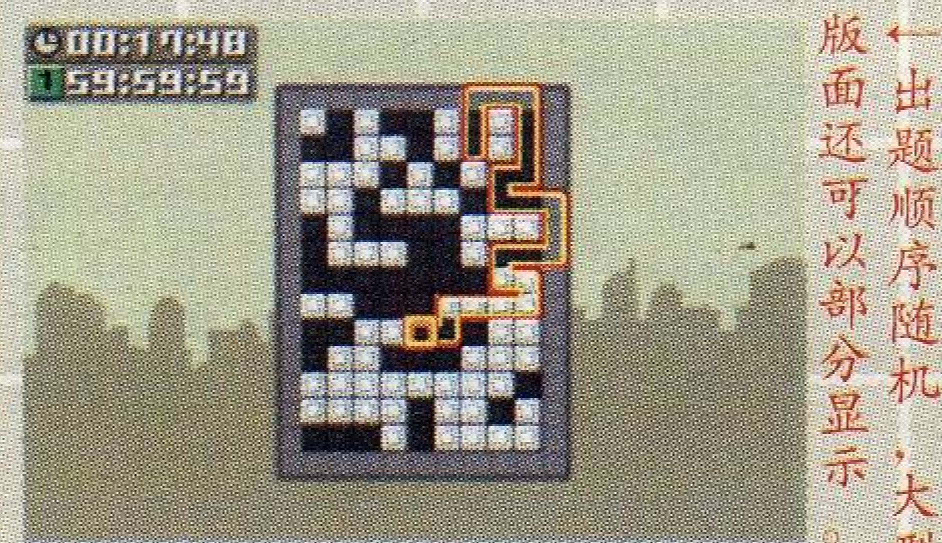
↑到了节假日，关卡的难度居然会发生变化。背景会显示出代表季节的壁纸。

练习速答 限时挑战





→这是个需要迅速而准确地解答问题的模式。

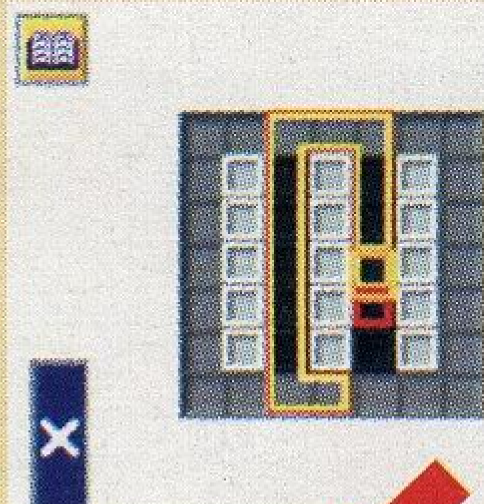


←出题顺序随机，大型版面还可以部分显示。

从来没有听说过？《一笔》的系统

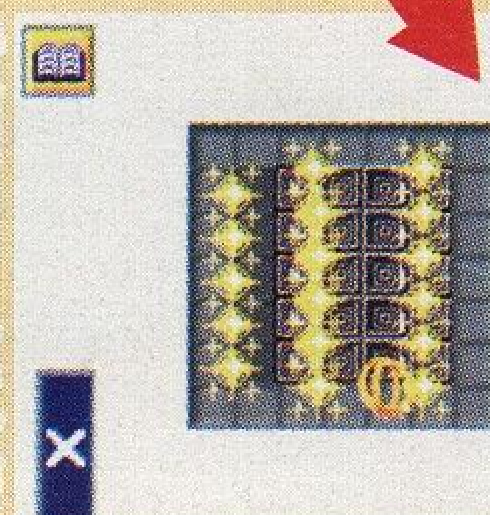
※这一栏中的图片来自DS版

用光标将方块相连接



→一笔画下去，画过的部分会反色。黑的会变白，白的会变黑。

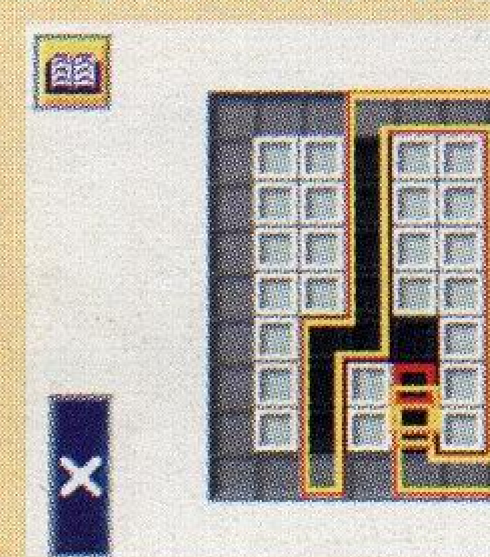
方块会翻转变色



横列同色就会消去！

↑想过版就要用一笔将所有列都统一成一种颜色。

外圈的用法非常重要

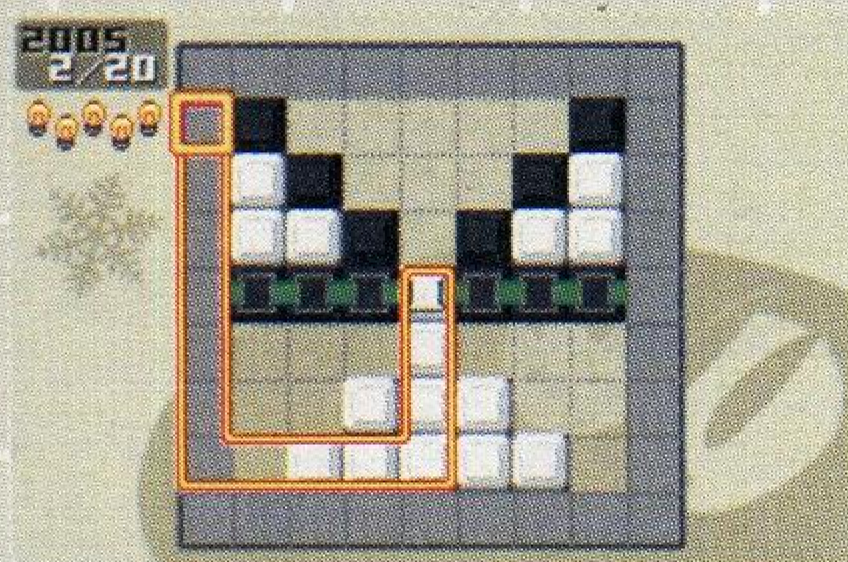


→灰色外圈是可以让笔划通过的。巧妙使用这个部分是过版的关键。

NEW 对攻略起着重要作用的三种新型方块



支撑方块

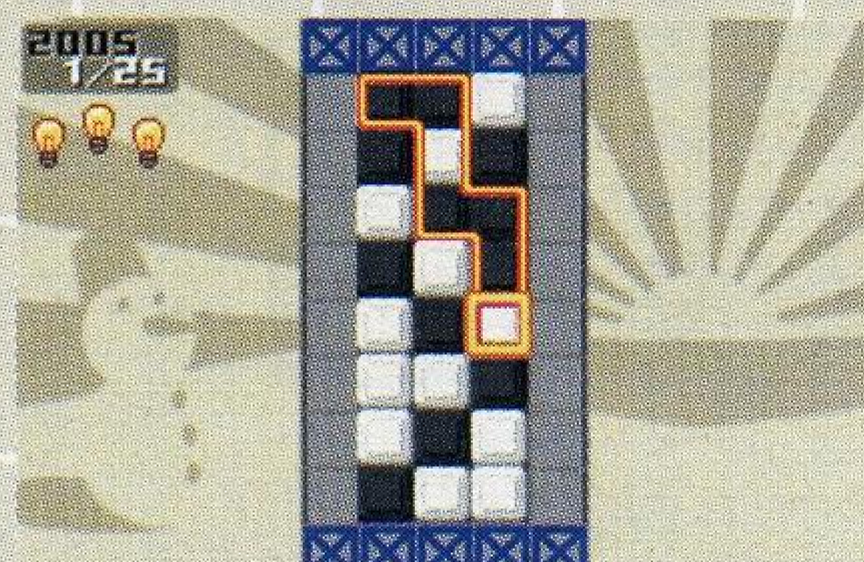


消去之后上面的方块就会下落，要时刻考虑下一步的行动！

将这个绿色方块所在列消去后，上面的方块就会落下来。在这种版面中，必须考虑到下落之后的横列颜色统一问题。另外，版面中灰色的部分表示空格，落下的方块会直接通过这些区域。

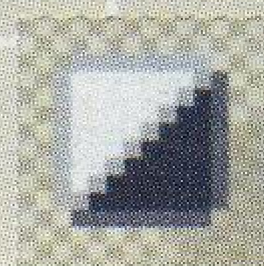


栅栏方块

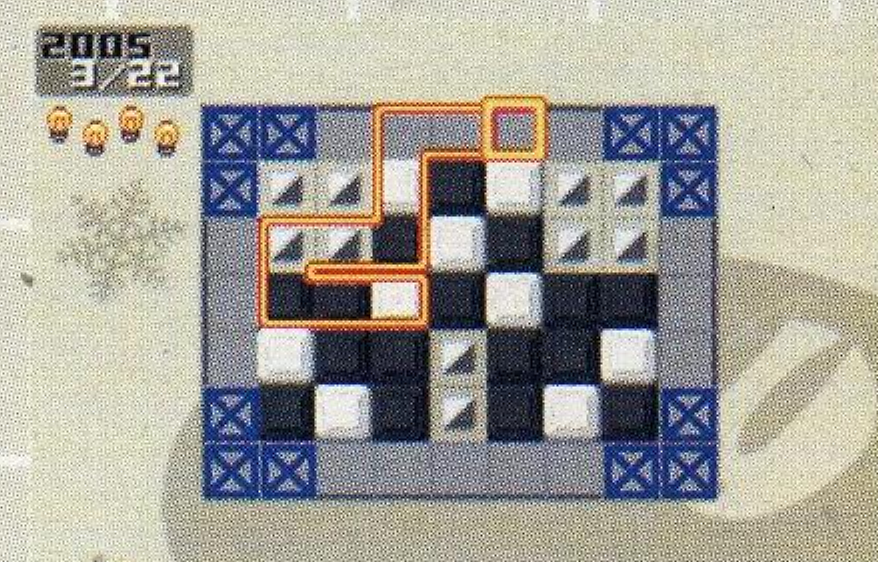


有栅栏的地方禁止通行！给玩家造成很大麻烦的方块

这些蓝色方块存在的地方，光标是无法通过的。照片中这个版面的外圈被栅栏方块截断而无法通行，攻略起来变得困难了许多。在“一笔画”条件的制约下，这个方块有时会捣很大麻烦。



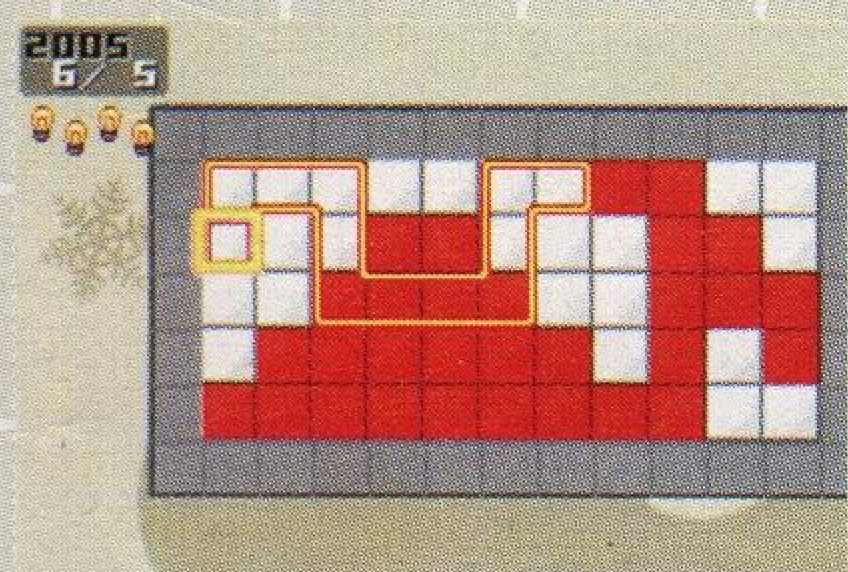
组合方块



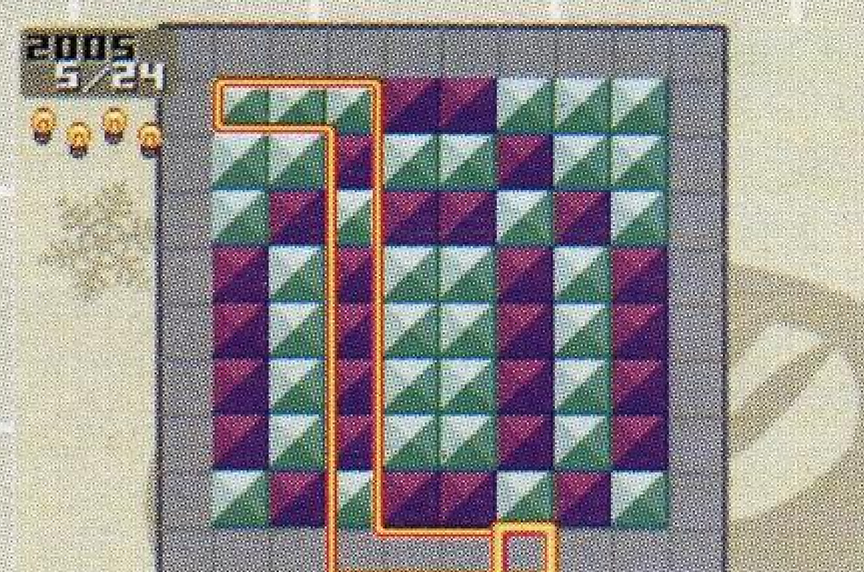
白和黑任意一方都OK！它们是攻略开始的关键?

颜色白黑各占一半的就是这种“组合方块”了。只要同列的其它方块都统一成黑或白其中一种颜色，这些方块就会跟着消去。这些方块虽然亲切，但和“栅栏方块”混合出现就有点讨厌了。

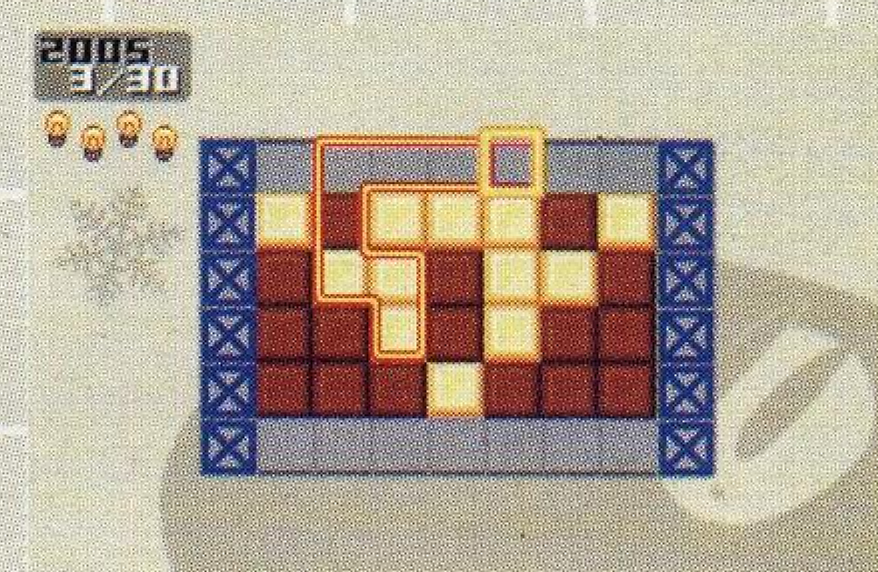
NEW 可以根据喜好将方块变更成任意颜色



↑给人留下单调印象的《一笔》在本作中进行了华丽的大变身！

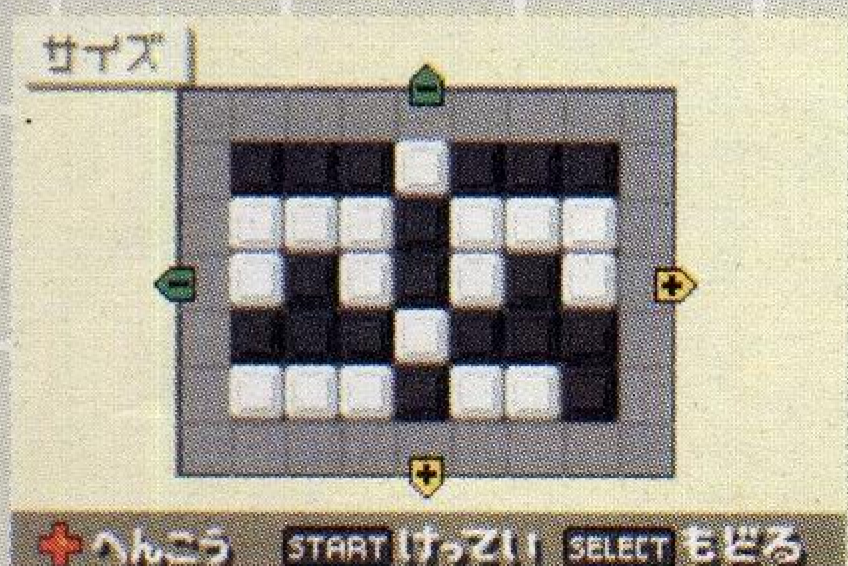


↑在本作中，方块可以变成如此鲜艳的颜色组合，堪称赏心悦目。

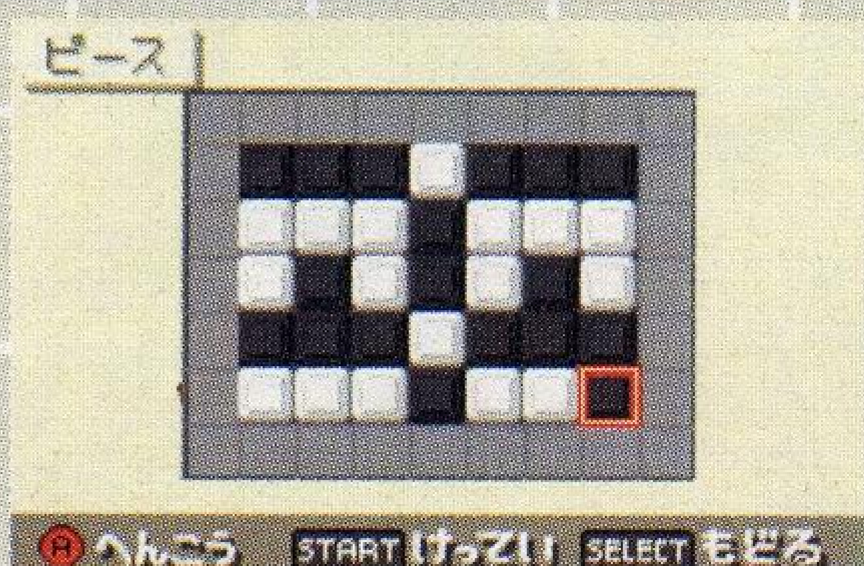


↑偶尔改变颜色转换一下气氛，也许是突破难关的转机?

广受好评的编辑模式当然也收录在内



↑在DS版中受到好评的，制作原创问题的模式依然健在。首先决定好版面的面积……



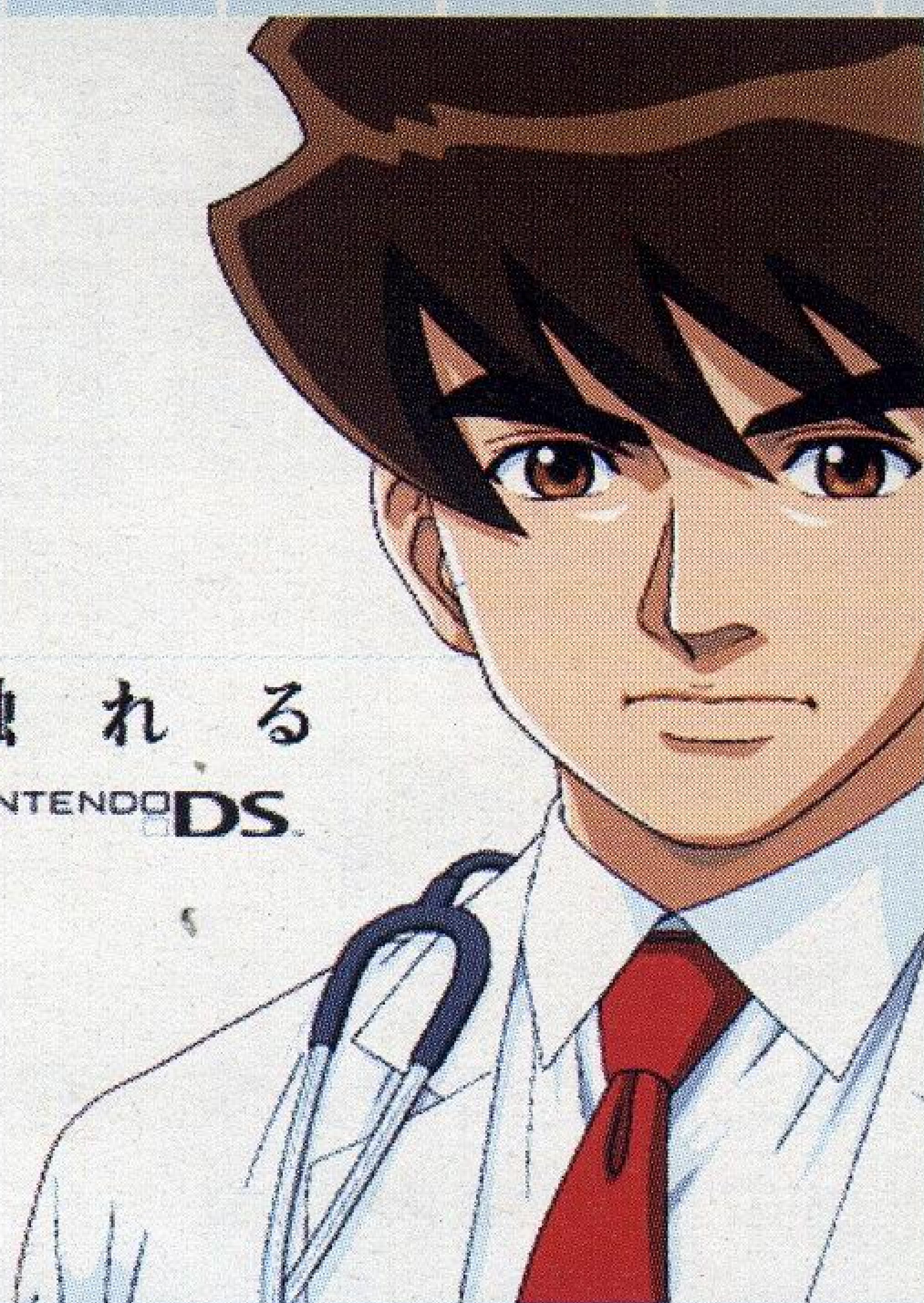
↑再进行方块的配置，就可以轻松制作版面了。虽然是PUZ游戏，但画出各种图案的版面也很有意思。

做出的版面可以通过密码进行交换

↑GBA版《一笔》可以通过密码的生成与输入将自己原创的问题版面发送给其他玩家，方便进行交流。









实习医生 天堂独太2 命之天平

研修医 天堂独太2 ~命の天秤~

NDS		
AVG	SPIKE	日版
5040日元	2005.10.20	1人用
不支持一卡多人	12岁以上推荐	对应触笔

从三流医科大学毕业的天堂独太，作为实习医生前往日本一流的圣命医大附属医院工作。实习过程中经历过失败和各种挫折，不过独太也成长了不少，而周围的人似乎也受到他的感染。一年过去了，独太迎来了作为实习医生的第二年，这次又有怎样的难局在等着他呢？



天堂独太



三流医科大学的毕业生，目前在圣命医大附属医院当实习医生，在天才外科医生麻生铃的指导下，技术和干劲都在逐步成长。作为老实习医生，独太被任命指导新人由真，两人的性格对立产生了冲突。

青岛由真

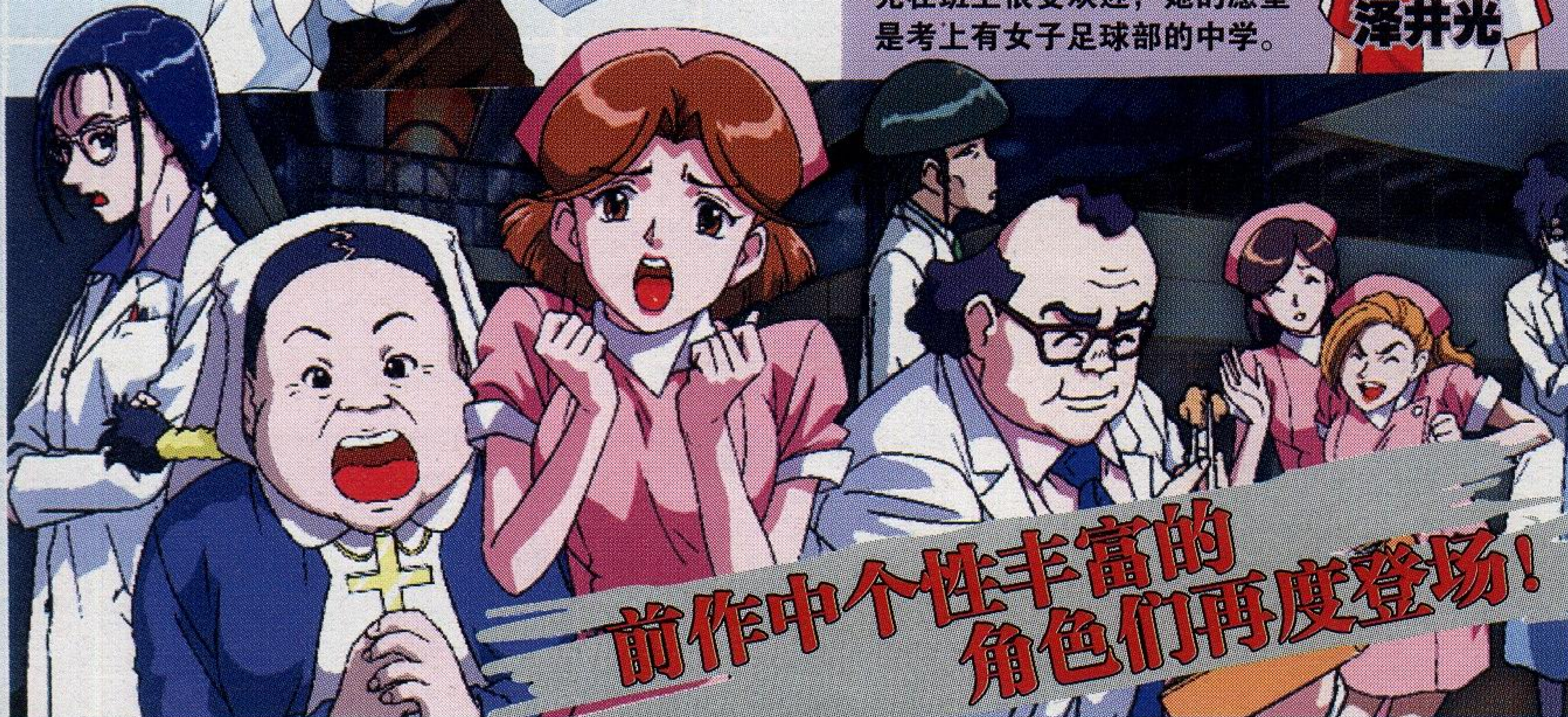


刚进入圣命医大附属医院的新人实习医生，性格顽强，喜欢大型动物，有奉献精神。

泽井光



独太同父异母的妹妹，在前作中接受骨髓移植手术后恢复健康，现在头发长长了，重新回到了小学。开朗直爽的小光在班上很受欢迎，她的愿望是考上有女子足球部的中学。



【触诊】



【听诊】



【视诊】



各种诊断方式

本作中作为实习医生的独太仍然会遇到各种各样的病人，这次要使用各种诊断方式来逐一明确症状了解病情。

date . . no

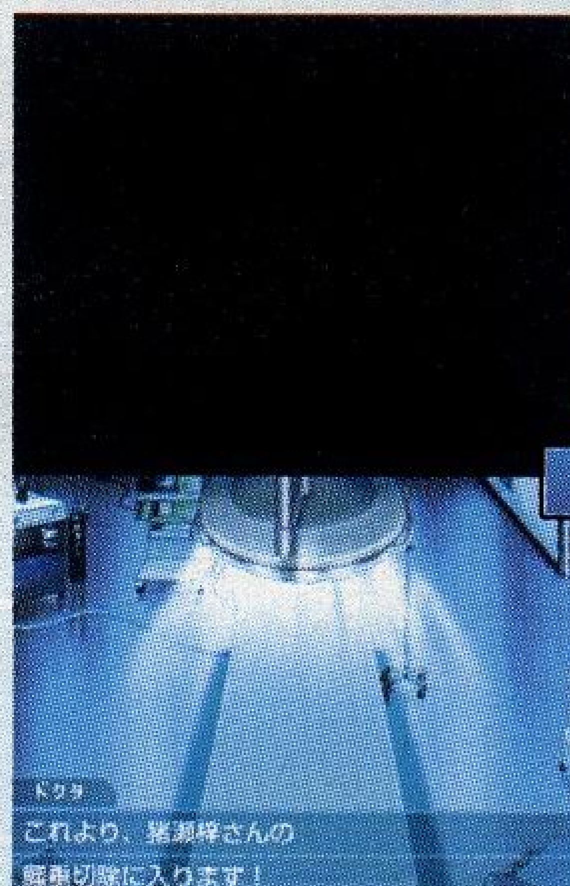


患者名：猪瀬　梓

病　名：急性虫垂炎

右下腹部に強い痛みあり
腸音に異常有り、聞こえない！
吐き気がある。
圧痛筋性防御

根据病人的症状来判断病情，然后进行治疗，例如阑尾炎病人猪濑梓需要进行手术，以下是手术过程的前面几个步骤。



诊断出病情后就要开始手术了。



首先用酒精进行消毒。



助手会根据指示提供相应的器具。



从当中向外打圈涂上酒精。



消毒完毕后，接着要切开皮肤。



点“集中”出现切开线。



切开长度要充分，位置不能有偏差。



接下来要用激光刀切开肌肉膜。



沿着切线烧灼，使切线上的组织变红。



最后切开腹膜，初步步骤完成。

スライムもりもりドラゴンクエスト2 大戦車としっぽ団



NDS	史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团	
スライムもりもりドラゴンクエスト2大战车としっぽ团		
ACT	SQUARE・ENIX	日版
价格未定	日期未定	人数未定
不明	推荐年龄审查中	对应触笔

是敌是友？ 两名新角色登场



鸭嘴猴希德

前作中帮助主角修复小镇设施的鸭嘴猴，本作中再度登场时以发明家的身份出现，相信他也精通机械。



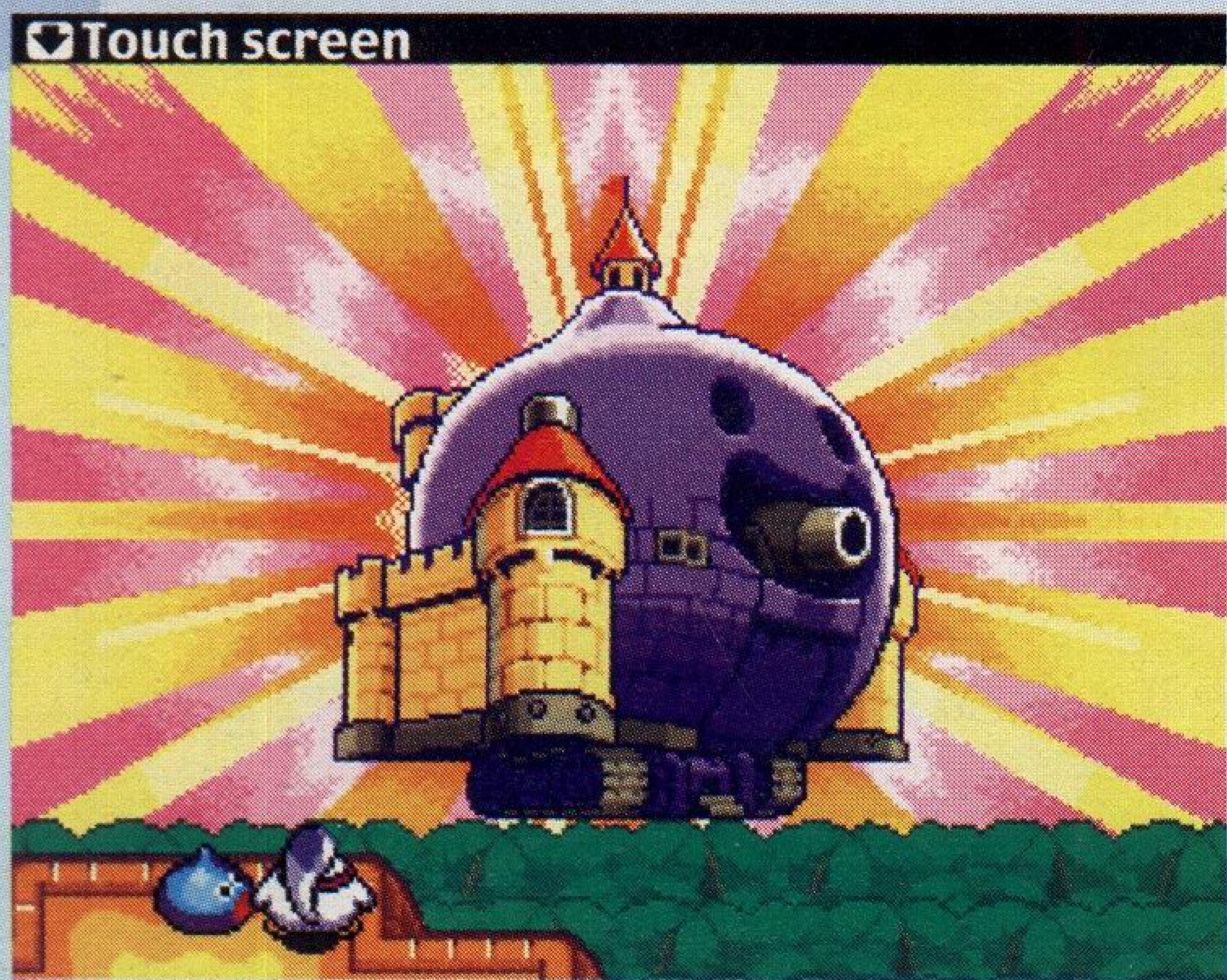
↑看起来勇车最初是由鸭嘴猴希德发现的，也许是损坏的勇车停放于此地，希德进行了简单的修复。

勇车是什么？

↓史莱霸出现在尾巴团战车的入口，声称自己对弱者没有兴趣，看起来自信满满，它的目的到底是什么呢？



↓全身散发着危险气息的史莱霸突然向主角发起攻击！



↑勇车登场！根据现有的信息推测，希德鸭嘴猴在本作中的地位就相当于《最终幻想》系列中的希德。



讲述史莱姆一族与尾巴团战斗的《史莱姆大冒险》系列新作又有新情报公布，本次除了介绍新登场的两名角色外，还有关于游戏开篇的介绍。



史莱霸

本作中新登场的谜之角色，带有锐利的尖角，被攻击到的话一定会非常疼吧，从它的名字来看，应该是主角的对手吧。

故事剧情　从拯救被尾巴团袭击的史兰王国开始

史兰王国是史莱姆们居住的地方





↑大批史莱姆们居住着的史兰王国，城镇里到处是各种造型可爱的小房子。



↑城镇的旁边矗立着气派的城堡，城堡顶部的造型是巨大的史莱姆。

↓主角的爸爸是史兰王国的王宫卫士，穿着严实的铠甲。



爸爸



←主角的妈妈是一位魔法师，但是它手上拿着的不是魔杖，而是一个汤勺。

妈妈



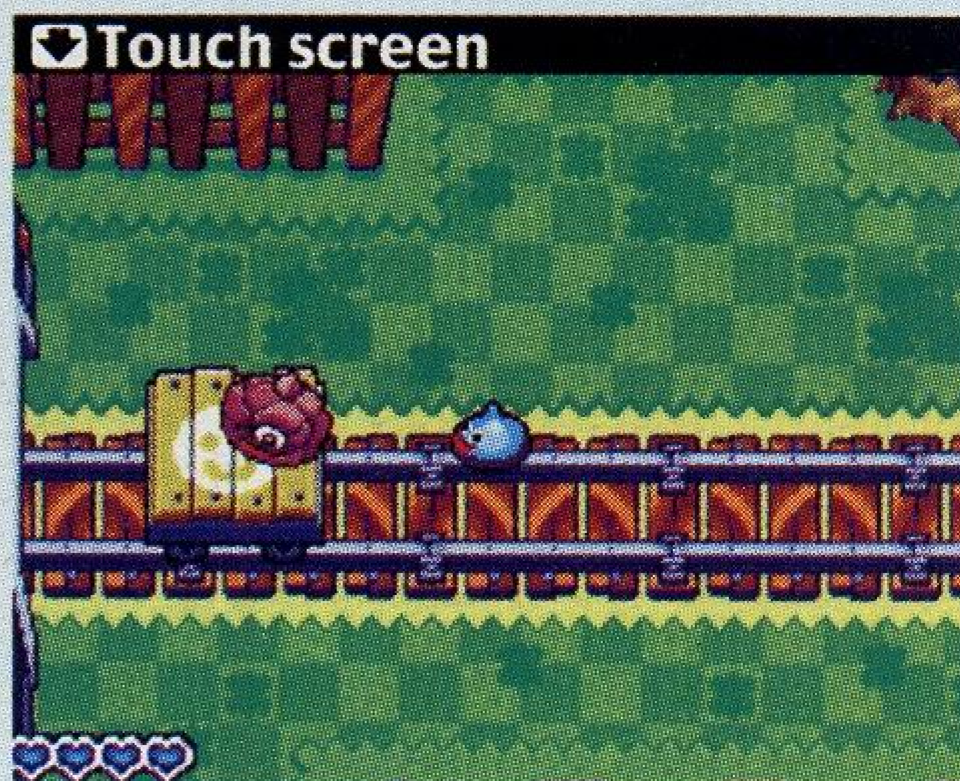
←主角和妹妹史拉米、好朋友米弘等人一起过着幸福快乐的日子。



↑尾巴团大举来袭后，史莱姆们被装在箱子里带走，分散在各处。

↓使用你的头脑与主角的动作来救出被抓走的100名同伴。





↑救出同伴后能利用轨道车把同伴送走，同伴们会回到小镇里。







←↑发现被关在箱子里的同伴后，用主角的必杀技“史莱撞”来撞开箱子。





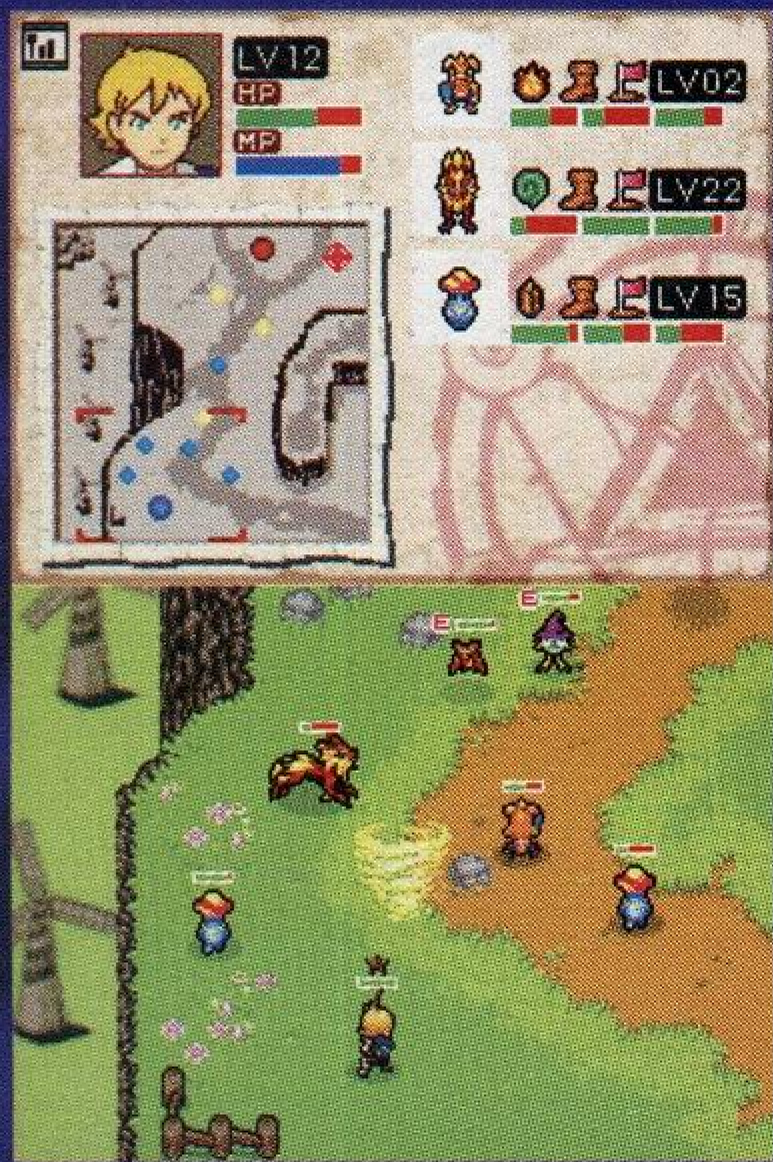


失落的魔法		
ロストマジック		
A・RPG	TAITO	日版
价格未定	2005年冬	人数未定
不明	推荐年龄审查中	对应周边不明

NDS

《失落的魔法》是一款原创的A・RPG游戏，其独特之处在于使用触笔来指挥魔物战斗，战斗时采用即时战略游戏的操作方式,使用触笔来咏唱魔法的另类玩法充满了乐趣。玩家扮演的魔导士使用魔法来操纵己方的魔物，即时的战斗充满了紧张感。主角在冒险过程中能有机会学到各种各样的魔法，用来召唤魔物并指挥它们战斗，魔物们拥有各种特性，灵活使用这些特性能对旅途起到很大的帮助。

使用触笔指挥魔物战斗的新式RPG

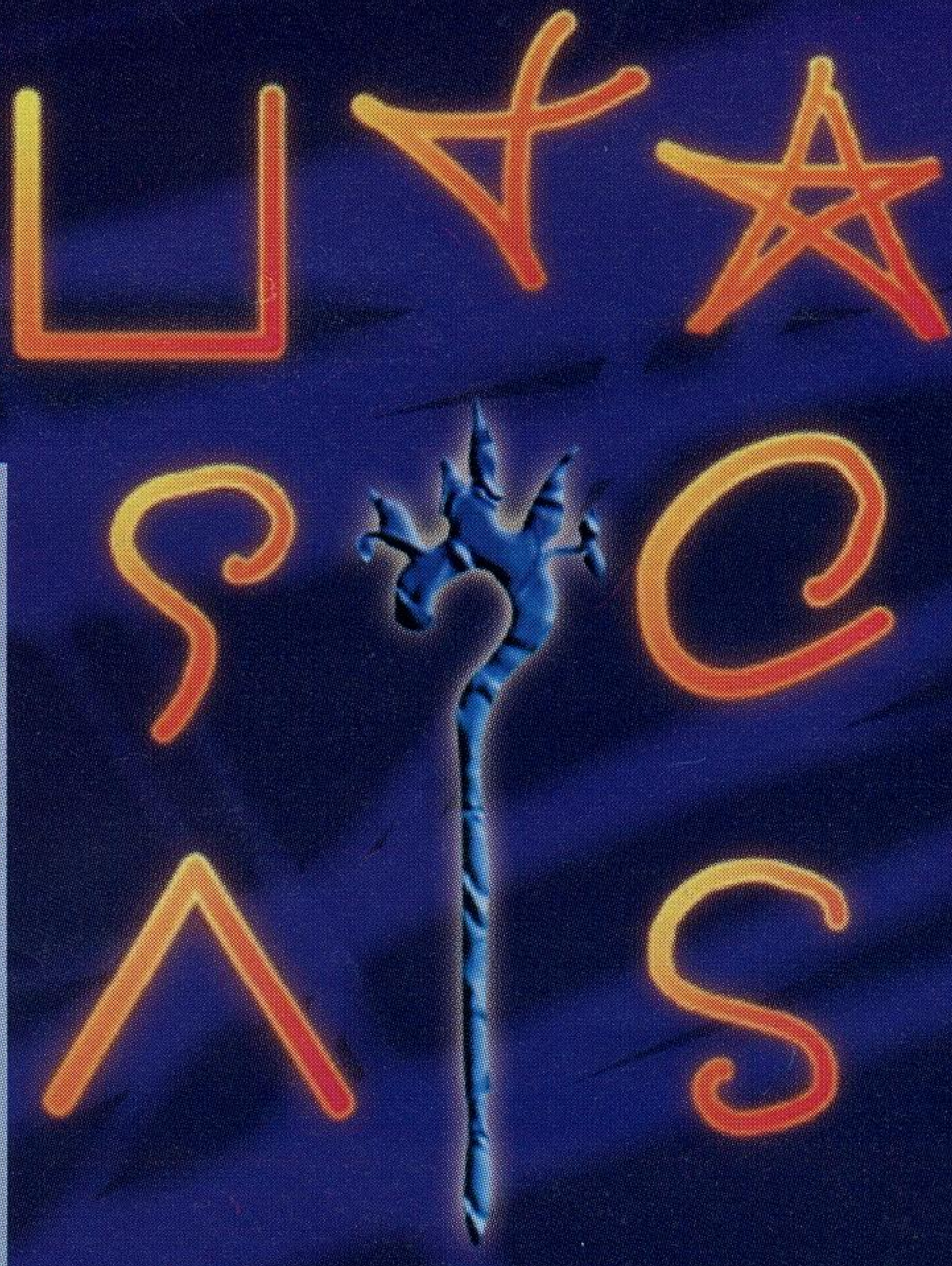


所谓使用触笔来咏唱魔法，就是在下屏幕出现的魔法阵中描绘出魔法符文来发动魔法，根据魔法符文的不同组合，可能会发动非常强大的魔法哦。





魔法符文能够随意进行组合，每当记住新的魔法符文后，就能进行各种组合来探寻新的魔法，这个过程也充满了乐趣。



这是世界创造之神死后的世界，神为人类留下了六种魔法和七根魔杖，继承魔杖的贤者们作为世界的守护者代代相承，维护着世界的秩序。

神死去以后经过了数千年，微小的破灭引起世界巨大的改变，人类被卷入命运的旋涡，失去希望，被禁锢在绝望之中。在这样的混乱中，存在着小小的希望，继承了魔杖的少年踏上旅途。

这是与绝望对抗的小小的希望的故事……



发动强力魔法时屏幕上出现大魄力的效果





佐藤好春创造的《失落的魔法》世界观

作为《失落的魔法》背景舞台的世界，是魔物们拥有压倒性力量的不可思议的世界，这个世界拥有独特的世界观，为了表现这种世界观，制作人特别起用了佐藤好春。佐藤好春在吉卜力工作室获得好评的一些作品中都担当了重要工作，他是《龙猫》的作画监督、《岁月的童话》的辅助作画监督、《红猪》和《魔女宅急便》的原画。



大风车并排竖立着的草原上流过清澈的空气,看起来一派祥和。



巨大的树木构成深幽的森林,远处露出小屋的一角,不可思议的世界。



新作工房



应用了NDS的机能来完成特殊操作的《乱划！幻侠乔伊》公布了新的VFX能力SLOW，这个曾在NGC版中出现的能力可以用来解开某些难题。



乱划！幻侠乔伊		
ビューティフルジョー スクラッチ!		
ACT	CAPCOM	日版
5040日元	2005.11.02	1人用
不支持一卡多人	推荐年龄审查中	对应触笔

NDS

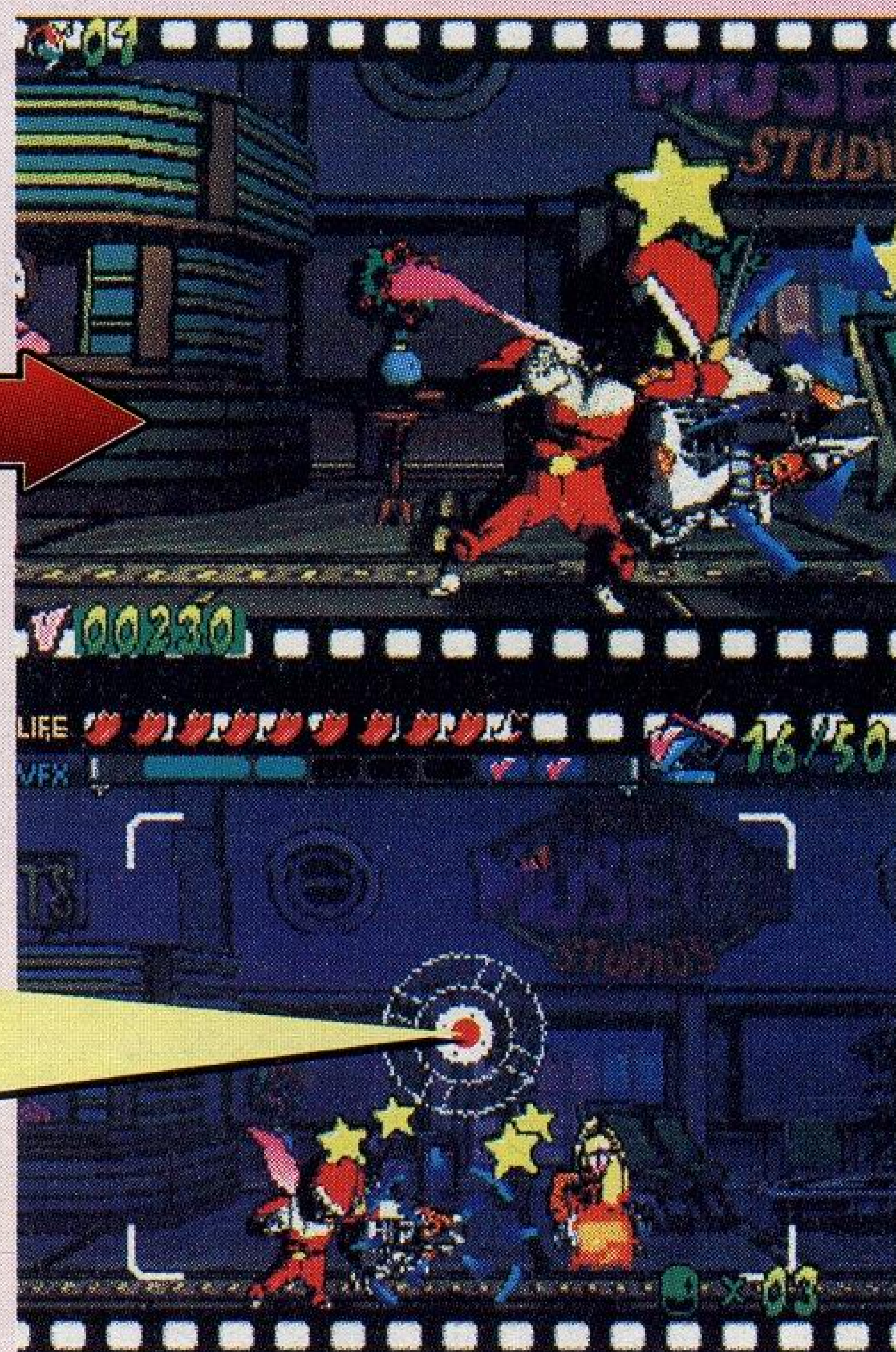
操纵时间的SLOW能力登场！



↑使用SLOW能力时，画面上的场景变暗，樱花瓣纷纷飘落。

↓敌人的攻击变得非常缓慢，可以轻易闪避，并跳起做出反击。





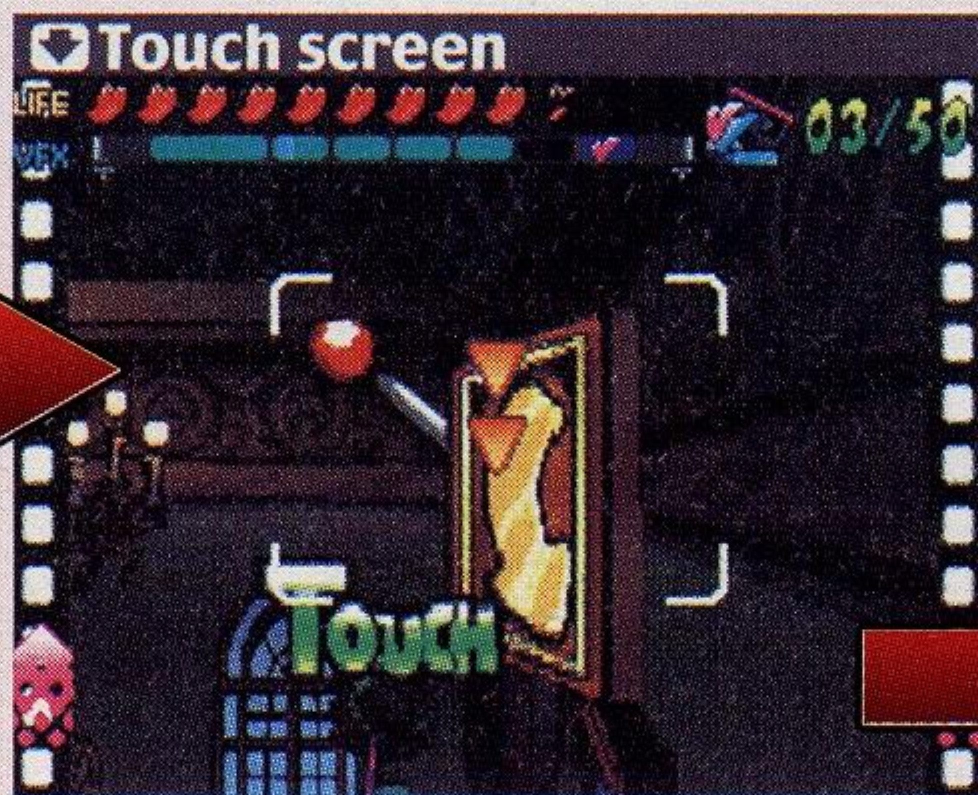
使全部行动变慢的能力

SLOW发动中乔伊攻击力提高

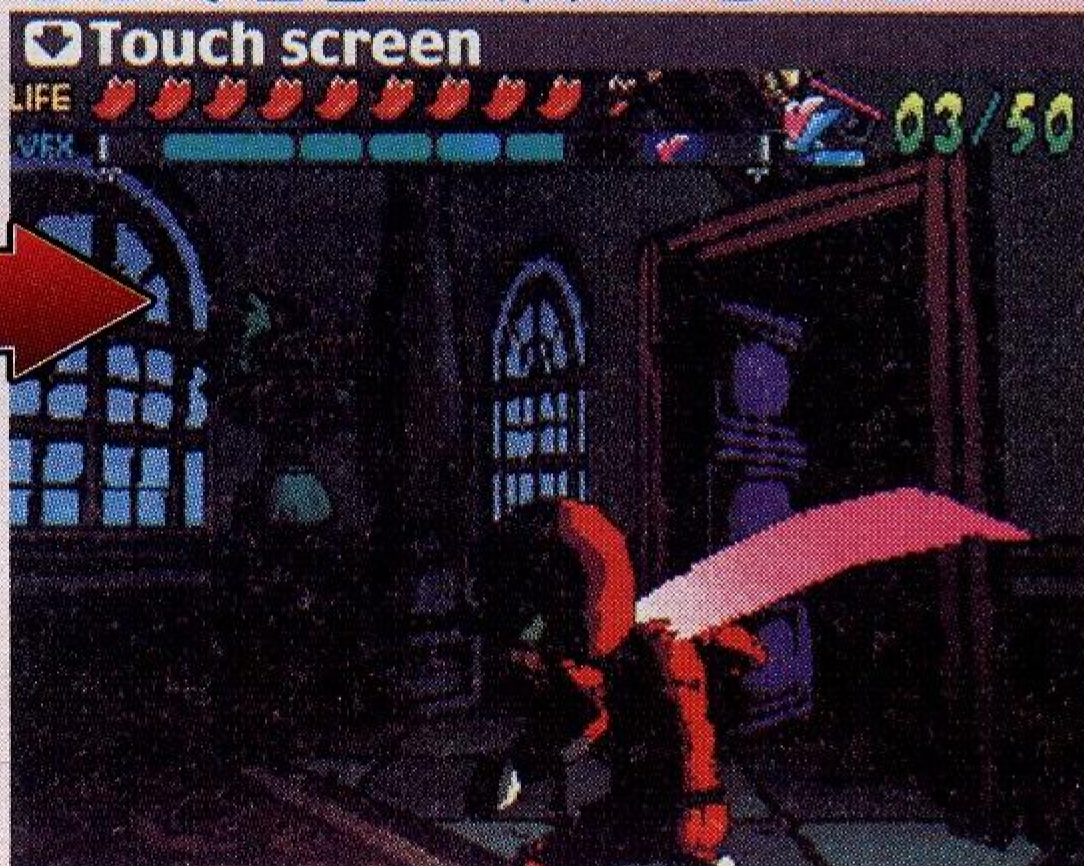
SLOW能力发动后乔伊的攻击力比通常情况有所提高，屏幕上还会出现准星，SLOW能与另一个VFX能力SPLIT结合使用，会带来什么效果呢？

使用VFX能力解开隐藏的难题





使用SLIDE打开隐藏的门



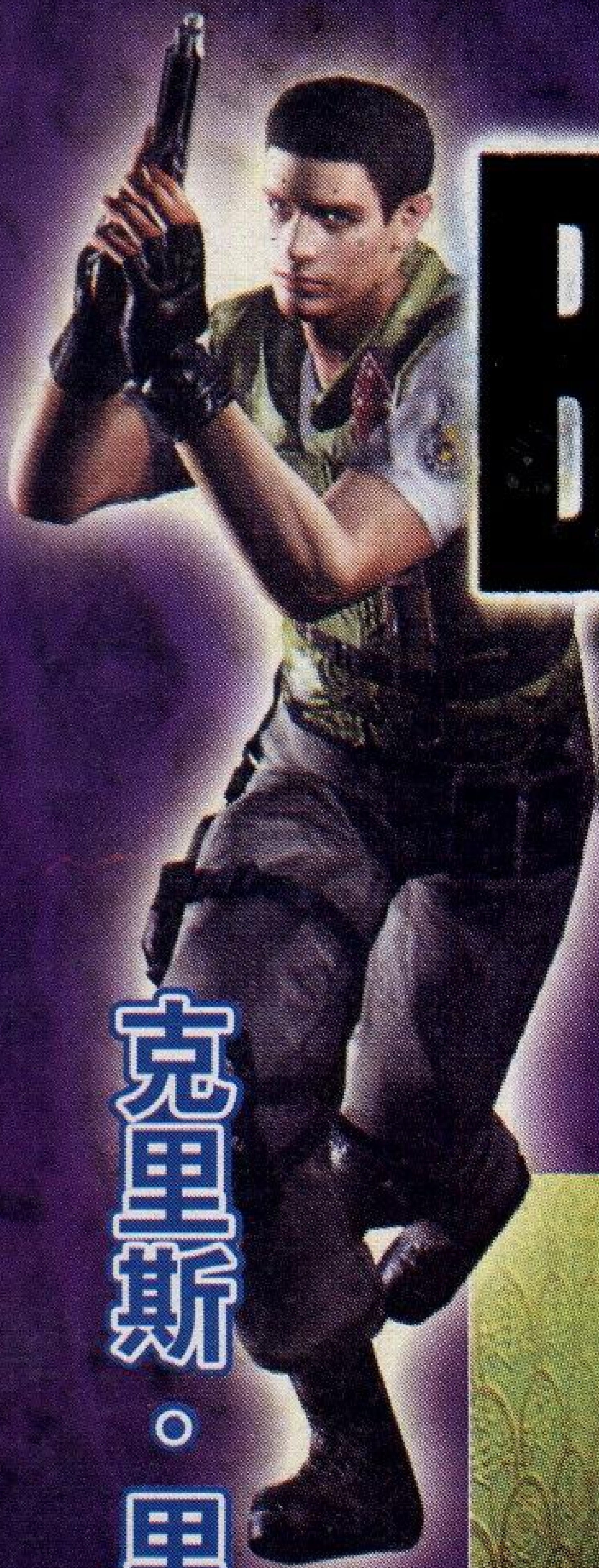
←发动SLIDE能力使画面断裂，上屏幕中的谜之开关掉落下来……

↑开关上出现TOUCH的字样，拉下开关后就打开了隐藏的门。

BIOHAZARD®
Deadly Silence



NDS	生化危机 致命沉寂		
	バイオハザード デッドリーサイレンス		
	AVG	CAPCOM	日版
	价格未定	日期未定	人数未定
	无线通信	推荐年龄审查中	对应触笔



克里斯·里得菲尔德



克里斯是S.T.A.R.S.α小队的精英队员，有一个妹妹名为克莱尔，他是原空军飞行员，拥有超高的射击技术，勇猛果敢的精神和卓越的身体能力使他数次死里逃生。

吉儿·瓦伦蒂安



S.T.A.R.S.α小队里唯一的女性成员，吉儿手指灵巧，擅长开锁，拥有很好的行动力，而且不乏冷静，有时甚至比男性更值得依靠。

阿尔伯特·威斯克



↑S.T.A.R.S.α小队的队长，真面目掩盖在黑色的太阳镜下。

巴瑞·波顿



搜寻生存下去的方法

←大型枪械的狂热爱好者，很爱自己的妻子，因此被利用。

S.T.A.R.S.

S.T.A.R.S.是Special Tactics And Rescue Service的简写，包括Alpha小队和Brove小队。

Brove小队

瑞贝卡



恩里克





回首的身影竟然不是人类！

幸运星 萌训练

らき☆すた 萌えドリル





幸运星 萌训练		
らき☆すた 萌えドリル		
ETC	角川书店	日版
3990日元	2005.12.01	人数未定
不明	推荐年龄审查中	对应触笔

NDS

挑选人物

Drama模式中包含了包括主角泉小奈多在内的一共十一位女孩子的剧本，也就是说玩家可以自由选择其中之一进行游戏。

泉小奈多



运动神经出类拔萃的女孩，不仅如此，还很喜欢漫画和游戏。

柊司



镜的孪生妹妹，成绩和运动神经都是普通水平，很容易情绪变化的类型。

柊镜



司的孪生姐姐，成绩优秀，与泉小奈多是好朋友。

高良美雪



小奈多的同班同学，容貌、成绩、品行都是一流的优等生。

通过解决问题来培养人物



↑首先选择一名女孩作为培养对象。



←解决给出的问题。



↑根据解答情况获得相应点数，人物能力上升。

通关后获得必杀技

Drama模式完成后，根据训练成绩，人物获得各种必杀技,使用必杀消耗SP，能帮助更快解决问题，使用时上屏幕会出现很萌的切入画面，产生“跳过问题”等各种效果。









完成小游戏得到道具

Drama模式中预备了很多小游戏，如果在小游戏中取得好成绩的话，就能获得各种对游戏很有用的道具。



←在咖啡店当服务生的小游戏，记下上屏幕出现的客人点的东西，然后按照顺序找出来的记忆力小游戏。



←运动会赛跑的小游戏，在下屏幕上用触笔快速划动，要比对手更早抵达终点。

ツバサクロニクル



翼年代记		
ツバサ クロニクル		
RPG	ARIKA	日版
5229日元	2005.10.27	1-2人用
无线通信	推荐年龄审核中	对应触笔

NDS

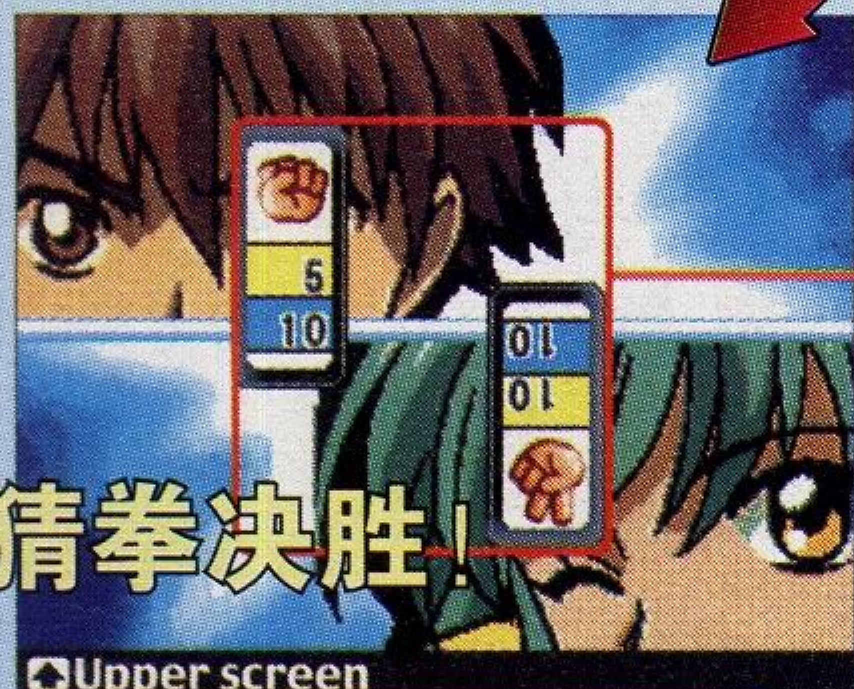
使用卡片战斗的流程



↑先进行卡片编辑，卡组由16张卡片组成。

↓卡片属性分石头、剪刀、布，在右上角一目了然。





如果双方出了属性一样的卡片就算平手，打成平手时双方都没有损失，本回合结束。

←自己出石头，对方出剪刀，于是石头获胜……



←猜拳取胜后就能获得攻击权，能发动各种攻击，上屏幕出现攻击时的动画。

HP为0或卡片用尽后结束战斗

当对手受到攻击而HP减为0，或者卡组内的16张卡片全部用尽时战斗结束，卡片用尽的情况下，先用尽的一方告负。

第2异世界的国家也在游戏中登场。





战斗卡片升级变强

所有战斗用的卡片都能够升级，升级后得到一些奖励点数，奖励点数能加在攻击力和防御力两种数值上，玩家能根据喜好使卡片成长，能力上升。当卡片升级强化后，卡片上的图案也会相应发生变化。



←卡片「浅黄笙悟」升级，获得的奖励点数可以随意分配在攻击力和防御力上，打造个性的卡片。



↑小狼卡片目前已经升到20级了。

↓升级点数分配完毕后出现信息：小狼卡片获得特殊能力！



获得特殊能力！



←获得特殊能力后，小狼卡片上的图案发生变化，小狼和巧断出现在卡片上。

发动条件

特殊能力发动条件，有些是"平手时"或者其它各种要求。

特殊能力

与通常攻击不同的特殊能力，发动后使战局有利自己。





《紧急出口》是TAITO近期开发的一款概念独特的“思考型动作游戏”。如其名所示，它的主题就是“逃脱”。游戏中设置了100个各自不同的场景，玩家将操作“Mr. ESC”在医院、高层建筑或地下设施等舞台里，并从火灾地震等危机里安全逃脱。在游戏场景中，还会有一些被困者存在，玩家也要将他们救助到紧急出口。玩家必须充分发动智慧，通过使用道具、对同行者下指示等手段，最终安全离开灾难现场。







PSP

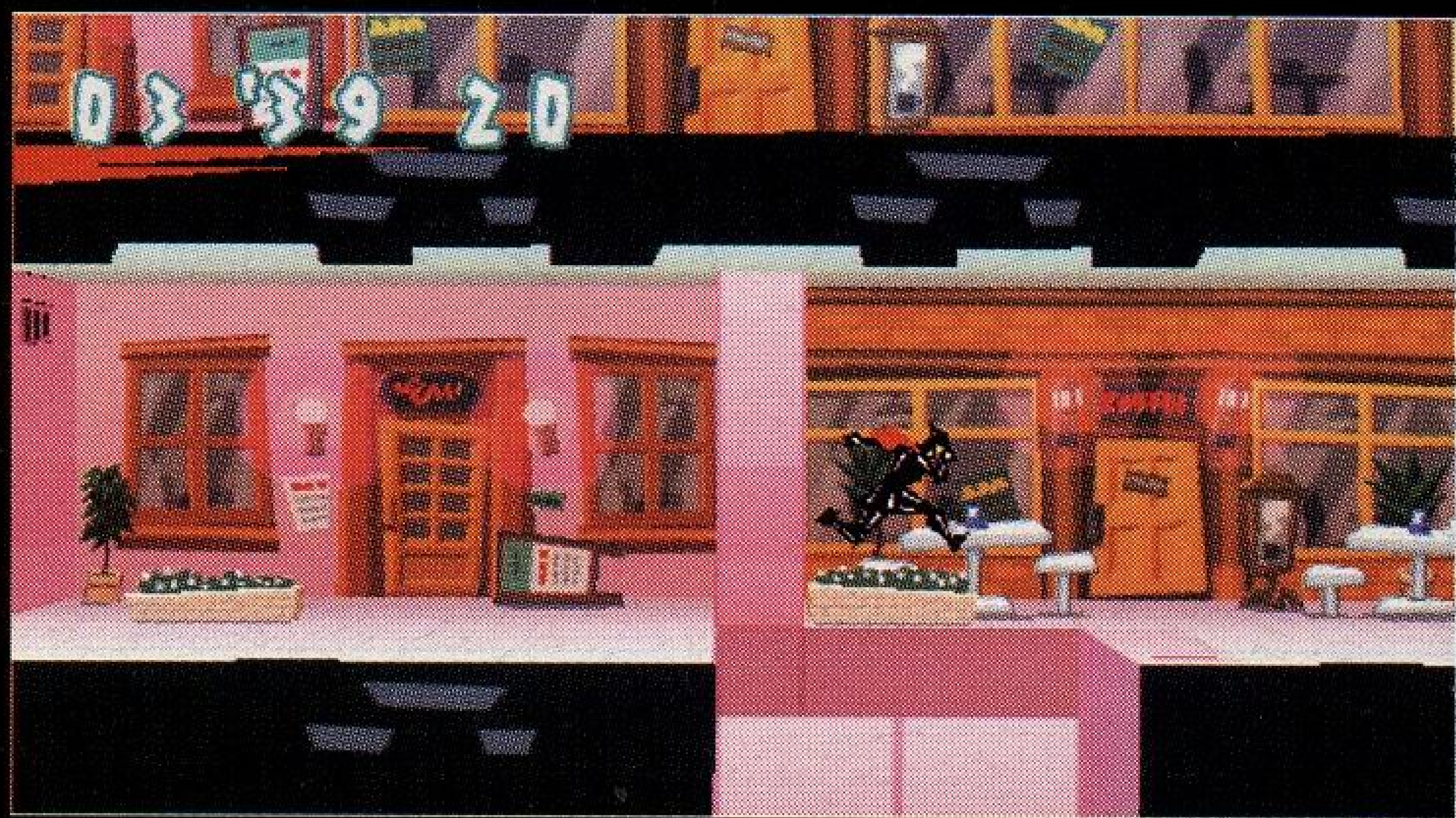
紧急出口		
EXIT		
ACT	TAITO	日版
价格未定	2005年12月	1人用
记忆量未定	全年龄	无对应周边

我是“职业逃脱专家”。我的工作便是从各种各样的灾难现场，将那里的人们从危机中救出。没错，我的逃脱字典中没有不可能这三个字。知识、体力、判断力——作为一个逃脱专家有许多必要的能力我全都拥有，人们都称我为“Mr. ESC(逃脱先生)”……对不起，有紧急的工作来了。

你问我去哪里？不好意思，这是商业机密。虽然只要看看我的技术便会明白，但让你去那种地方实在太危险了。对了，假如需要我帮忙的话就立刻和我联络吧，本人“Mr. ESC”随时为各位服务。









火焰、黑暗、断层，Mr. ESC前进的路上隐藏着无数危机。依靠华丽的动作通过各种各样的难关吧，无论是冲刺还是跳跃都可能为你带来一线生机。同时也要利用场景上的种种道具，例如推动箱子翻越障碍，利用绳子登上高台，一定要根据环境考虑道具的用法。

当然，救助遇难者是最重要的环节。场景各处都会有被困的遇难者，玩家要找到他们，并指挥他们脱离险境。无论是只有小孩能通过的洞穴或是一人无法撼动的障碍物，都要靠大家齐心协力来突破。

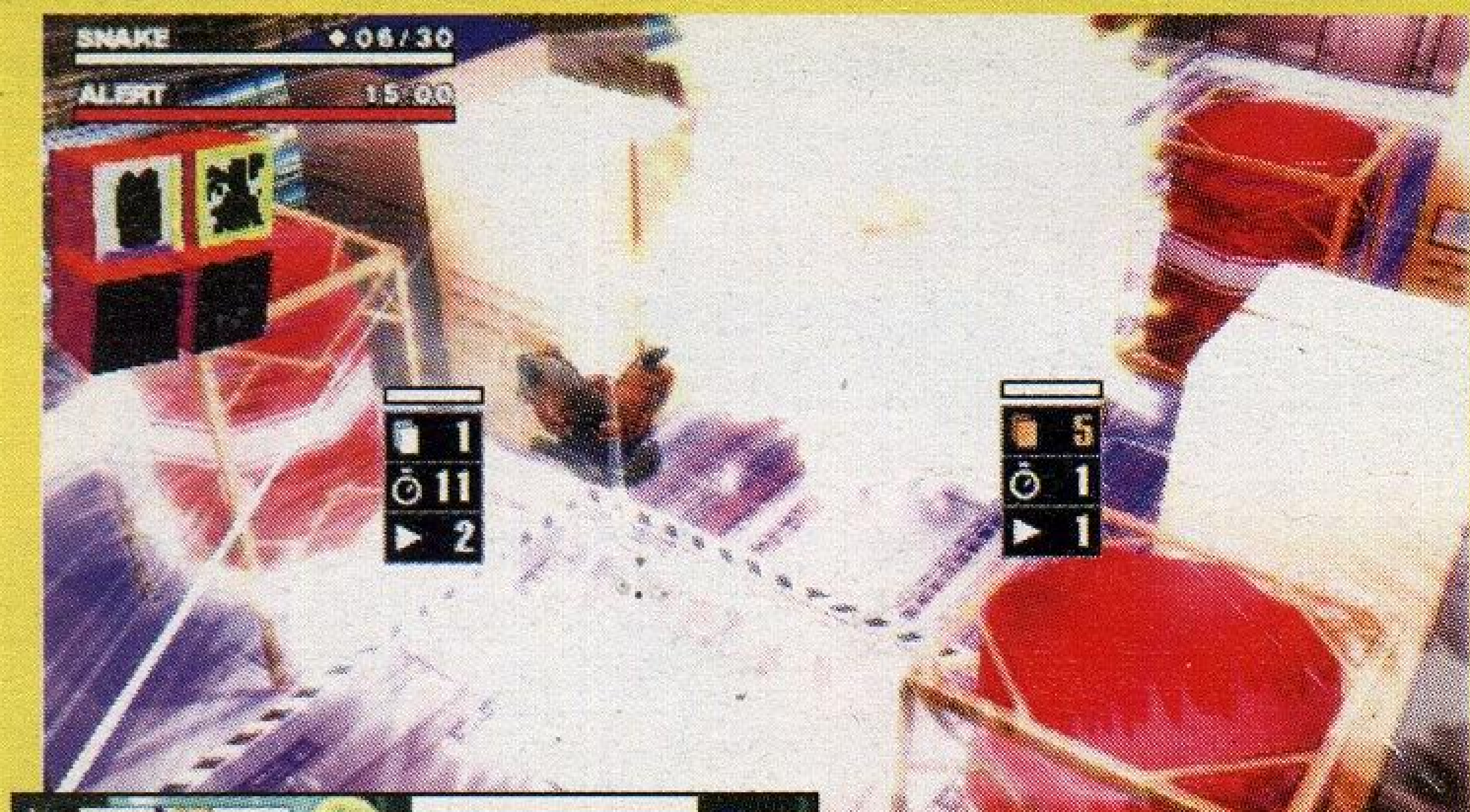


下定决心排除万难 一定要逃脱！

游戏的画面采用独特的设计，剪影式人物表现出了漫画般简洁明快的世界。虽然看起来像是2D，但所有的画面其实都是由多边形构成的。













METAL GEAR ACID²

PSP			
合金装备ACID2			
METAL GEAR AC!D 2			
SLG	KONAMI	日版	
价格未定	2005.12.08	1~2人用	
记忆量未定	年龄审查中	对应SolidEye	

"硫酸"再次侵蚀PSP!



2004年12月12日，PS家族的新成员"PSP"发售了。同年12月16日，《合金装备》的新系列《合金装备ACID》诞生了。

这款游戏一反以往MGS系列追求动作性王道的路线，改用"卡片"这个关键词，做成了一款静态思考系游戏。游戏分类也由"战术谍报"上升到了"战略谍报"，这对以往沉醉于华丽操作的MGS饭来说无疑是一个巨大的冲击。

在这之后过了大约一年，《ACID》以超出人们想象的形态再次登场!

充实的教程令新手可以更快熟悉游戏；界面的改良使操作更加简便；充满美国漫画风格的画面营造出华丽的演出效果；还有可以与人同乐的通信对战模式……这就是《合金装备ACID2》!这个"2"可不仅仅只有数字"二"的含义，还包含了"ACID x ACID"，也就是累乘的意义。



←本作采用了比前作更为直观的操作系统。玩家可以直接控制SNAKE的行动。

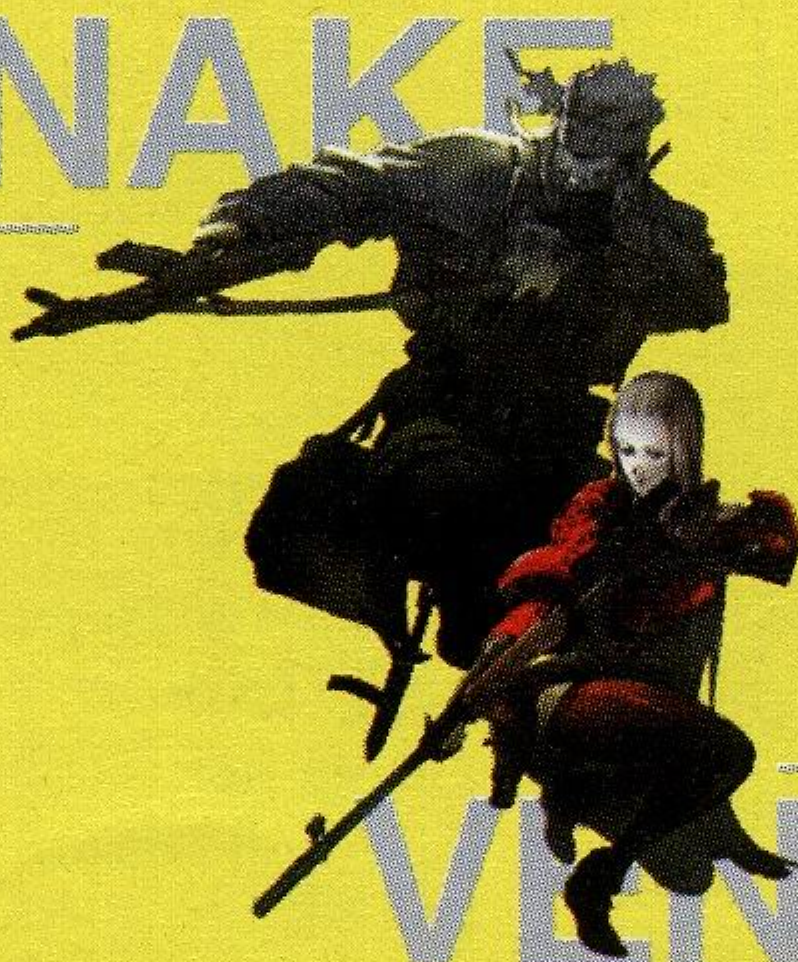


←游戏中也有这种无须使用，只要放在卡组里就能自动发生效果的卡片。

STORY

遭到自称FBI调查官的人突然逮捕，SNAKE被强迫潜入某研究设施。在那里等着他的，是网罗整个美军的巧妙陷阱……代号“维纳斯”的女间谍、掌握极秘研究关键的少女，以及“第三代合金装备”。在错综的意志面前，SNAKE遇到了“被捏造的过去”……





SNAKE

国籍·年龄不详，不知什么原因加入了抵抗组织。被FBI逮捕后强迫参加此次作战。他作为佣兵拥有出色的战斗技能，射击技术更是出类拔萃。

VENUS

国籍·年龄不详，隶属国防部的女性特工。她对于杀人、欺骗等行为毫无罪恶感——或者说,她根本不理解所谓的“罪恶”是什么。

高度深化的游戏系统!

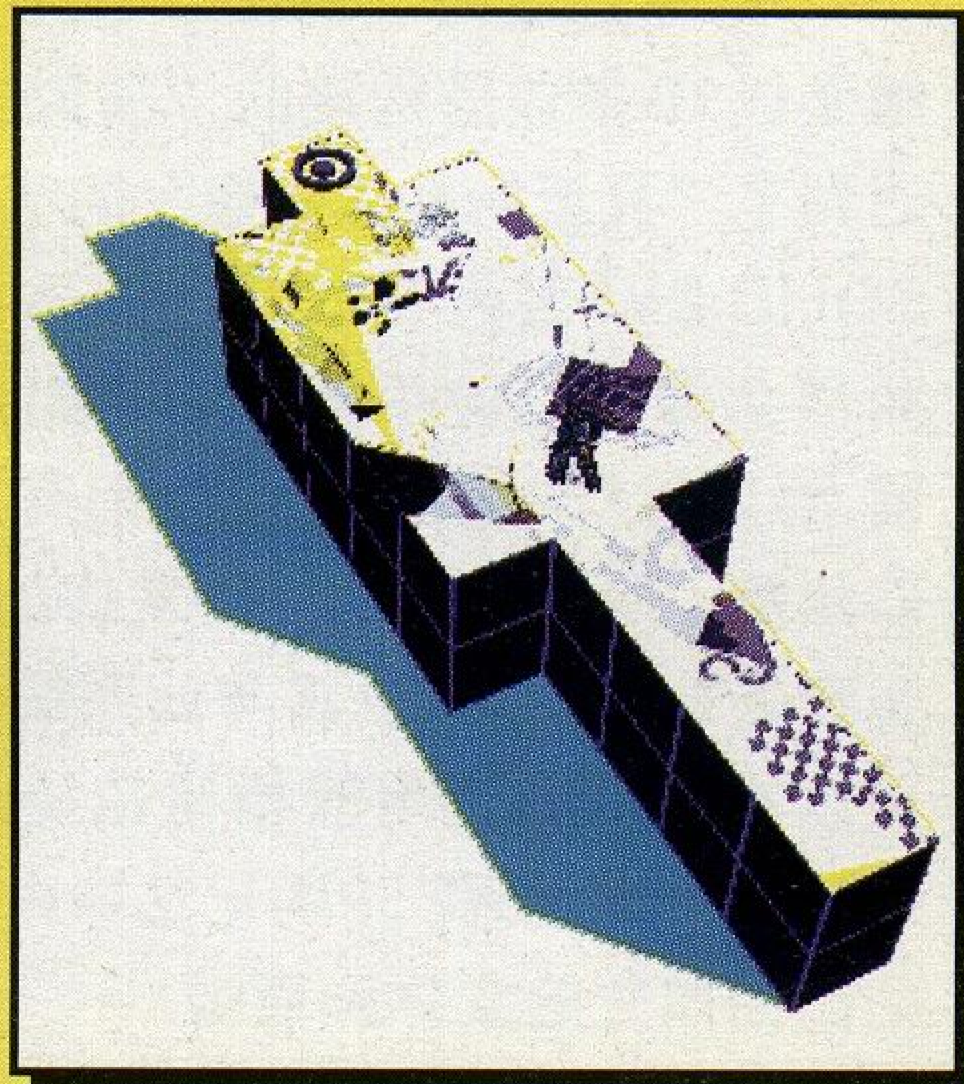
《ACID2》搭载了充实直观的游戏教程，无论是第一次接触《ACID》系列甚至第一次接触SLG的玩家都可以从中轻松掌握游戏的方法。本作的指令系统也经过了调整,玩家可以更直观地操作SNAKE移动,或是直接选择如“格斗”、“匍匐”、“悬挂”等实时化的动作指令，令游戏的操作性大幅度提升。

前作大约有200枚卡片可以选择，而本作则提升到了500枚之多！而且卡片内容自身也得到了大幅度强化。例如只要放在卡组里就能发挥效果的被动效果卡，或是可以在一定范围内生效的陷阱卡等，而且玩家还可以对这些卡片进行强化！此外由于新增了“援护射击系统”，因此玩家也可以制定出更多更复杂的战略。

在美版前作中搭载并大受好评的“连线对战模式”也凯旋性地回到了《ACID2》，玩家可以使用自己编辑的卡组与他人对战。但本作修改了对战规则，玩家终于可以与对手展开一对一的正面交锋了。除此以外也有应用对战规则的单人游戏“竞技场模式”，玩家将在这里与历代MGS中的BOSS们展开激烈的战斗！



←进入BOSS战，打算用手枪挑战火箭筒的SNAKE有胜算吗？



→本作提供了类似MGS系列中“VR训练”的教程系统。玩家在其中可以通过虚拟任务学习游戏的操作。





焕然一新的游戏画面！

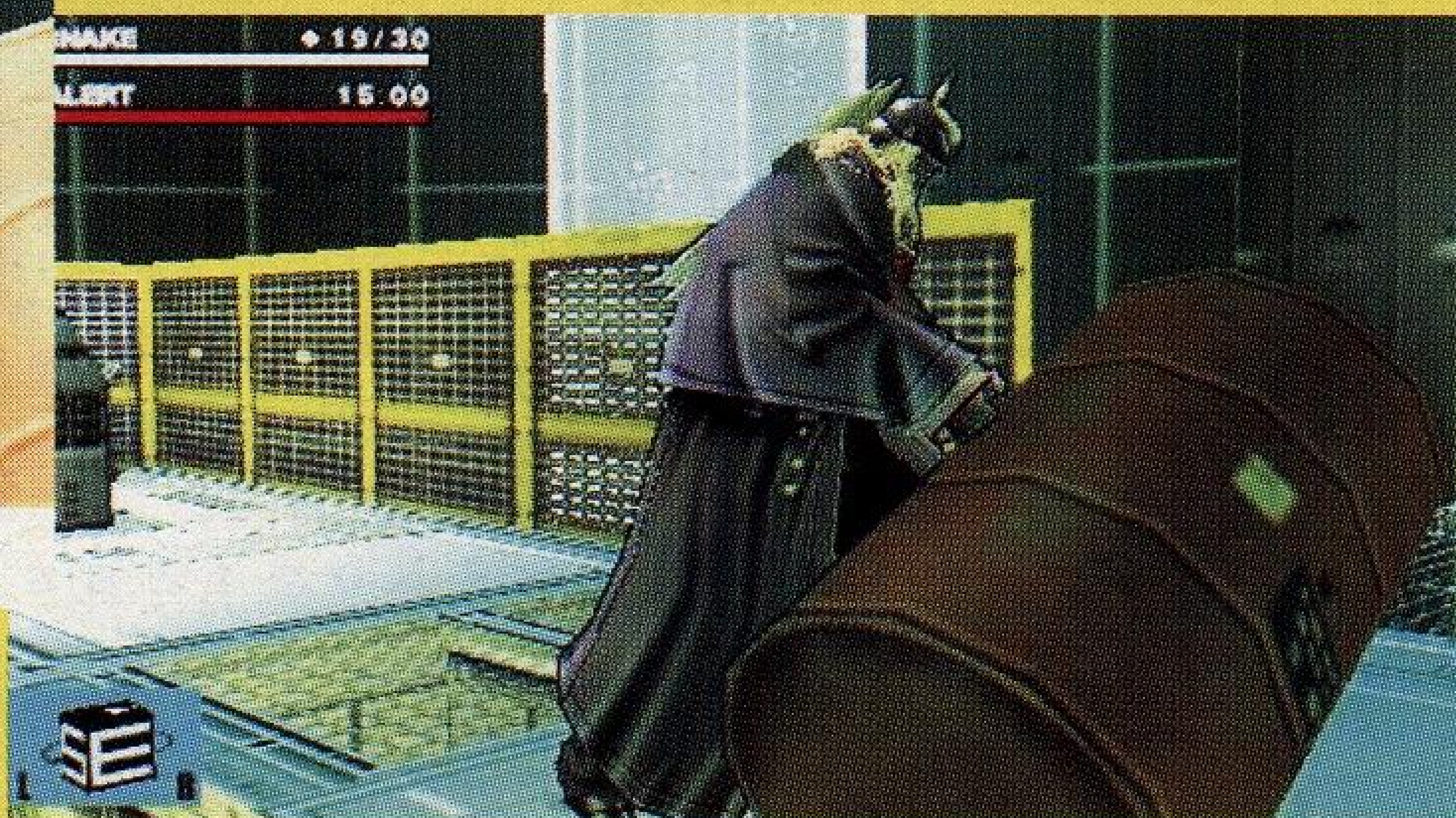
本作采用了被称为“ACID渲染”的独特图形技术，描绘出了一个如同美国漫画般的游戏世界。再加上政尾翼老师笔下个性强烈的人物，最终确立了《ACID》独特的风格。除了“ACID渲染”以外，其他的视觉效果也有了强烈的进化，如枪击爆炸时的火焰效果等，令游戏的乐趣大幅度提高。本作的片头动画由风头正盛的新锐图像制作组“POWER GRAPHIXX”执笔，以充满魄力的画面将玩家拉入《AICD2》的世界。



←头戴斗笠手持榴弹枪的BOSS，感觉上是不是有些不符合时代呢？











↑BOSS举起了沉重的油桶，难道还有这种攻击方式吗？



←这个场景令人联想到《VR战警》。

无限接近真实的“SOLID EYE”！

本作搭载的“SOLID EYE”令游戏跨越了以3D多边形构成的“模拟立体影像”，达到了“真正的立体影像”的境界。只要把SOLID EYE装置在PSP上，SNAKE或维纳斯便会像可以伸手摸到一样出现在玩家眼前，而且游戏中的所有卡片都有立体影像可以欣赏。除此以外，即将发售的PS2版《合金装备3·生存》也将与此系统联动，玩家可以将游戏中使用照相机拍摄的照片通过USB线路传送到PSP的记忆棒内，便可以看到栩栩如生的立体画面啦！

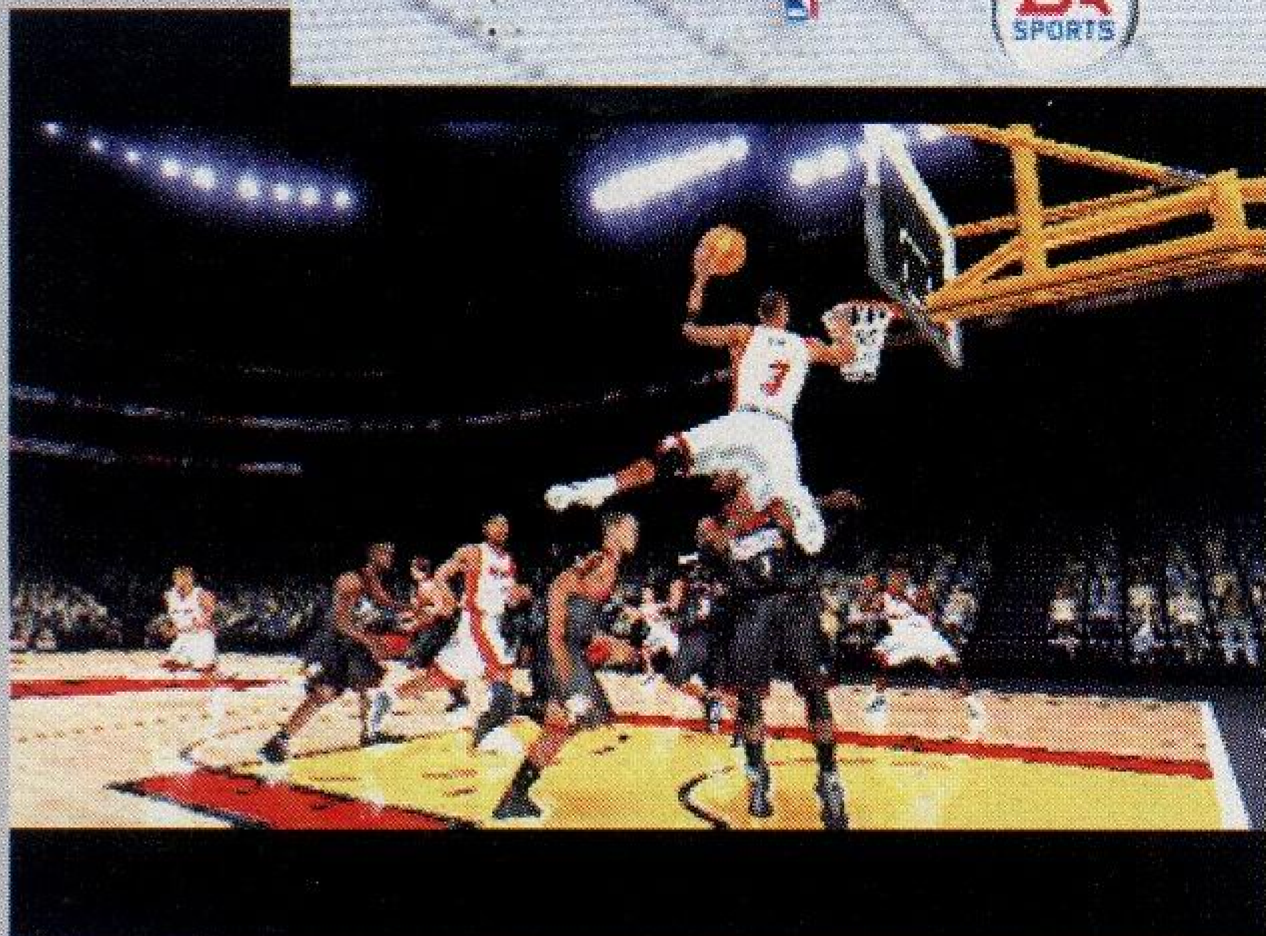






←用看3D图册的方法看左边的图，大家会不会发现什么？

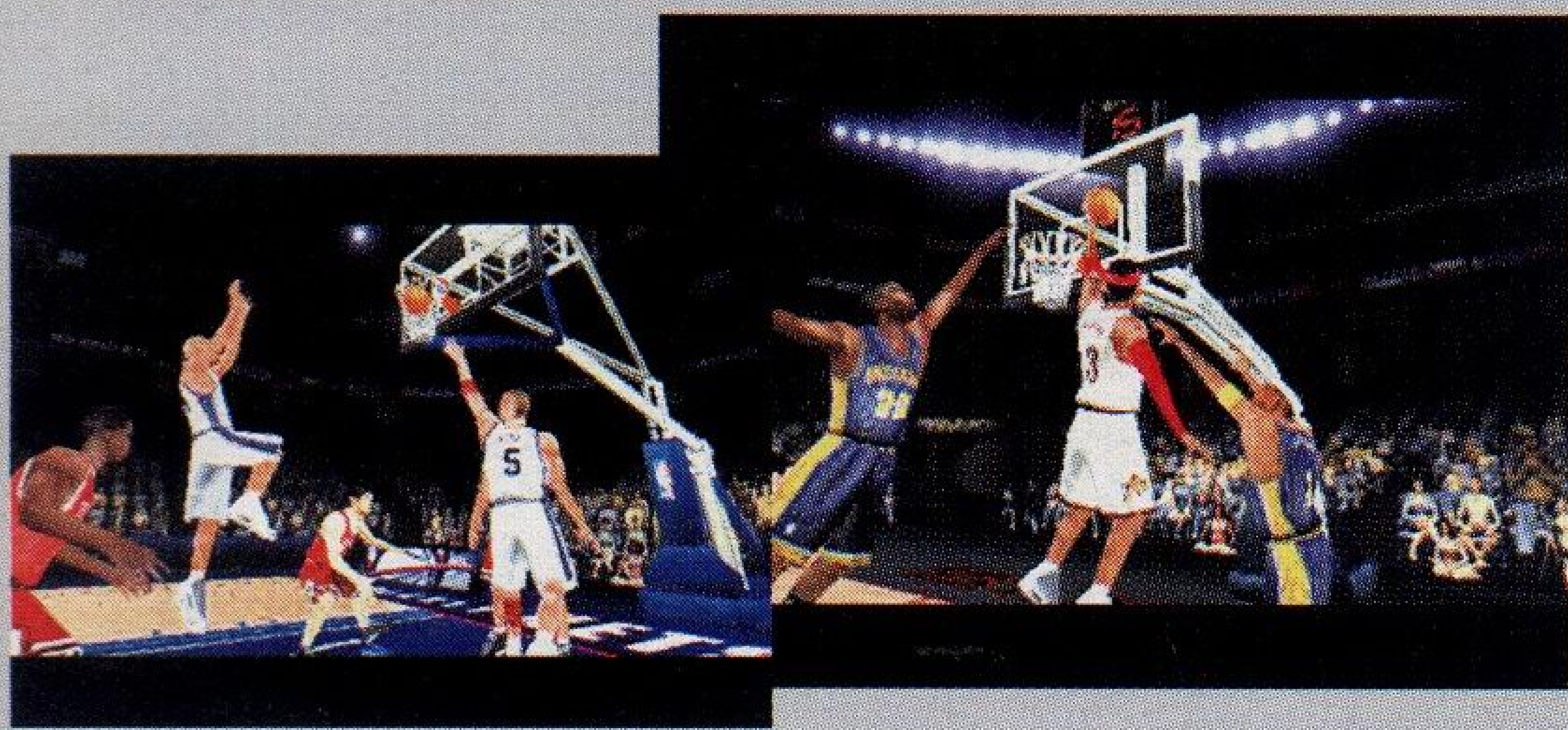




NBA LIVE 06		
NBA LIVE 06		
SPG	EA SPORTS	日版
价格未定	2005.11.10	1-2人
2208KB	全年龄推荐	对应网络

PSP

得到NBA协会授权，将全球瞩目的NBA联赛全部30个队伍均以实名登场的篮球游戏《NBA LIVE》将在PSP上登场！作为世界最强的篮球联赛，这些拥有超一流体力、技术、令全世界篮球迷疯狂的NBA选手将以极其接近真实的外形，在PSP的宽屏上出现。无论是玩家、球迷还是对体育毫无兴趣的人都可以随时体验NBA的乐趣！



PSP版还特别搭载了“超级明星挑战赛”的模式，重现了2004-2005赛季的著名比赛。玩家还可以对这些比赛设定的种种条件进行挑战，成功通过后便可以得到勋章，并用它们换取隐藏要素。同时通过PSP的无线网络，玩家还可以与好友进行一对一的对战。



街头霸王ZERO3↑↑		
STREET FIGHTER ZERO3↑↑		
FTG	CAPCOM	日版
价格未定	发售日未定	1-2人用
记忆量未定	年龄审查中	无对应周边

PSP

让连击像舞蹈一般华丽吧！


←新人MAKI对mm发动武神流腿技。









街霸终于在PSP上登场了。这次并不是单纯的移植，从游戏系统和目前完成的状况来看，CAPCOM相当有诚意地重新制作了这部2D街霸中最新一作。本作比街机版增加了大量新人物，如《快打旋风》中的武神流忍者MAKI、从街霸1代复出的FAGLE、使用黑人格斗技卡普拉战斗的DEE-JAY、来自街霸Ⅲ的YUN，以及来自《CAPCOM大乱斗》的INGRID。除此以外，历来受到好评的双人vs电脑模式“Dramatic Battle”也被保留，玩家可以通过无线网络联手与电脑作战。

掌机游戏排行榜

中国本土排行榜

掌机世界大，游戏软件多。人气谁称王，尽在排行榜。
让我们一起来打造中国最权威的掌机游戏软件排行榜！

1 口袋妖怪·叶绿

ポケットモンスター　リーフグリーン

上期 6

本期票数	累计票数		
1732	2357	■GBA ■NINTENDO ■2004.01.29	■RPG ■1-5人用 ■4800日元



2 黄金太阳·失落的时代

黄金の太阳 失われし时代

上期 4

本期票数	累计票数		
1691	2513	■GBA ■NINTENDO ■2002.06.28	■RPG ■1人用 ■4800日元



3 恶魔城·晓月圆舞曲

キャッスルヴァニア　晓月の圆舞曲

上期 10

本期票数	累计票数		
1620	2150	■GBA ■KONAMI ■2003.05.08	■ACT ■1人用 ■4800日元



4 口袋妖怪·红宝石

ポケットモンスター　ルビー

上期 7

本期票数	累计票数		
1565	2146	■GBA ■NINTENDO ■2002.11.21	■RPG ■1-4人用 ■4800日元



5 黄金太阳·被开启的封印

黄金の太阳　开かれし封印

上期 11

本期票数	累计票数			
1562	2086	■GBA ■NINTENDO	■RPG ■2001.10.26	■1人用 ■4800日元

6 超级机器人大战OG2

スーパーロボット大战ORIGINAL GENERATION 2

上期 5

本期票数	累计票数			
1520	2213	■GBA ■BANPRESTO	■S・RPG ■2005.02.03	■1人用 ■5800日元

7 火炎纹章·圣魔光石

ファイアーエムブレム 圣魔の光石

上期 9

本期票数	累计票数			
1314	1848	■GBA ■NINTENDO	■S・RPG ■2004.10.07	■1人用 ■4800日元

8 超级机器人大战J

スーパーロボット大战J

上期 8

本期票数	累计票数			
1251	1818	■GBA ■BANPRESTO	■S・RPG ■2005.09.15	■1人用 ■5800日元

9 火炎纹章·烈火之剑

ファイアーエムブレム 烈火の剑

上期 12

本期票数	累计票数			
1055	1483	■GBA ■NINTENDO	■S・RPG ■2003.04.25	■1人用 ■4800日元

10 马里奥赛车

マリオカートアドバンス

上期 14

本期票数	累计票数			
832	1185	■GBA ■NINTENDO	■RAC ■2002.07.21	■1-4人用 ■4800日元

11 恶魔城・苍月的十字架
恶魔城　苍月の十字架

上期 13

本期票数	累计票数			
798	1194	■NDS ■KONAMI	■ACT ■2005.08.25	■1-2人用 ■5229日元

12 牧场物语・矿石镇的伙伴们
牧场物语 ミネラルタウンのなかまたち

上期 17

本期票数	累计票数			
769	1078	■GBA ■MMV	■SLG ■2003.04.18	■1人用 ■4800日元

13 真・三国无双A
真・三国无双アドバンス

上期 16

本期票数	累计票数			
723	1055	■GBA ■KOEI	■ACT ■2005.03.24	■1人用 ■4800日元

14 赛尔达传说・不可思议的帽子
ゼルダの傳说 ふしぎのぼうし

上期 19

本期票数	累计票数			
702	994	■GBA ■NINTENDO	■A・RPG ■2004.11.4	■1人用 ■4800日元

15 洛克人ZERO4
ロックマン ゼロ4

上期 20

本期票数	累计票数			
667	955	■GBA ■CAPCOM	■ACT ■2005.04.21	■1人用 ■4800日元

16 逆转裁判3
逆转裁判3

上期 22

本期票数	累计票数			
620	873	■GBA ■CAPCOM	■AVG ■2004.1.23	■1人用 ■4800日元

17 王国之心 记忆锁链
キングダム　ハーツ　チエイン　オブ　メモリーズ

上期 21

本期票数	累计票数			
516	791	■GBA ■SQUARE・ENIX	■RPG ■2004.11.11	■1-2人用 ■6279日元

18 火炎纹章 封印之剑
ファイアーエムブレム　封印の剑

上期 23

本期票数	累计票数			
465	709	■GBA ■NINTENDO	■S・RPG ■2002.03.29	■1-4人用 ■4800日元

19 格斗之王EX2
THE KING OF FIGHTERS EX2 -Howling Blood-

上期 24

本期票数	累计票数			
458	675	■GBA ■MMV	■FTG ■2003.01.01	■1-2人用 ■4800日元

20 星之卡比 镜之大迷宫
星のカービィ　镜の大迷宫

上期 25

本期票数	累计票数			
453	658	■GBA ■NINTENDO	■ACT ■2004.04.15	■1-4人用 ■4800日元

21 山脊赛车
リッジリーサーズ

上期 18

本期票数	累计票数			
423	721	■PSP ■NAMCO	■RAC ■2004.12.12	■1-8人用 ■4800日元

22 超级机器人大战A
スーパーロボット大战A

上期 28

本期票数	累计票数			
419	581	■GBA ■BANPRESTO	■S・RPG ■2001.09.21	■1人用 ■5800日元

23 超级机器人大战R
スーパーロボット大战R

上期 29

本期票数	累计票数			
415	576	■GBA ■BANPRESTO	■S・RPG ■2002.08.02	■1人用 ■5800日元

24 超级机器人大战OG
スーパーロボット大战OG

NEW

本期票数	累计票数			
401	401	■GBA ■BANPRESTO	■S・RPG ■2002.11.22	■1人用 ■5800日元

25 超级机器人大战D
スーパーロボット大战D

NEW

本期票数	累计票数			
387	387	■GBA ■BANPRESTO	■S・RPG ■2003.8.8	■1人用 ■5800日元

26 SD高达G世纪DS
SDガンダムGジェネレションDS

上期 15

本期票数	累计票数			
385	733	■NDS ■BANDAI	■SLG ■2005.05.26	■1人用 ■4800日元

27 高级战争2 黑洞崛起
Advance Wars 2 Black Hole Rising

NEW

本期票数	累计票数			
375	375	■GBA ■任天堂	■SLG ■2003.6.23	■1人用 ■29.99美元

28 游戏王 国际版2
游戏王　デュエルモンスターズインターナショナル2

上期 26

本期票数	累计票数			
361	539	■GBA ■KONAMI	■TAB ■2004.12.30	■1-2人用 ■4800日元

29 合金弹头ADVANCE
メタルスラッグ　アドバンス

上期 30

本期票数	累计票数			
341	496	■GBA ■SNK Playmore	■STG ■2004.11.18	■1人用 ■4800日元

30 火影忍者 最强忍者大结集2
NARUTO-ナルト- 最强忍者 大结集2

上期 27

本期票数	累计票数			
332	496	■GBA ■TOMMY	■ACT ■2004.04.29	■1-4人用 ■4800日元

掌机游戏排行榜又跟大家见面了。在广大热心读者的鼎力支持下，本期的票数远高于前一期。希望大家都能够踊跃参与，跟我们一起打造中国最权威的掌机游戏排行榜。按照规则上期的前3名口袋家族中的三位霸主这期不参与票选，本以为其它游戏能够有机会问鼎多年来被口袋系列占据的掌机游戏排行的榜首位置。结果本期的“状元”再次被口袋家族中的“叶绿”取得，不得不感叹口袋系列在国内的人气。而它的兄弟“红宝石”也没有给家族丢脸，同样挤进了前五。本期排行榜另一个亮点就是“机战”的全系列至霸。GBA平台上的6款作品全部都进入到前30名。看来无论是家用机还是掌机市场，机战系列都有着绝对数量的支持者。PSP和DS游戏仍然走势低迷，可能跟国内的普及度有关，同样是上期上榜的三款游戏，并且在名次上也没有什么起色。其它的火纹系列，恶魔城系列还有黄金太阳系列都有数款系列作品上榜，并且保持了很好的上升势头，希望下期时能向三甲冲击。（第一就不用想了，有口袋在……没戏！）其它的游戏只是在名次上有一些细微的变化，新上榜的除了2款机战作品外只有高级战争2一款。

用心感受 游戏品质

责编/翔武



《超级火枪英雄》如期发售！本作无疑是GBA上最强2D动作射击游戏，相信以前玩过MD版的玩家，见到这个游戏时会勾起一些回忆。

少年JUMP 海贼王

SHONEN JUMP'S ONE PIECE

BANDAI	2005.09.12
ACT	64M
1人用	全年龄推荐





雪人

●生僻冷门派 对热门游戏不感冒

根据人气漫画《海贼王》改编的游戏再次登陆GBA，玩过WSC《海贼王 伟大战斗》的玩家一定不难发现，本作的人物造型以及动作和WSC的一样。本作的剧情比较短，只到进伟大航路前，另外可使用角色过少，除了主角路飞，其他人的使命只是放必杀技，确实是非常遗憾。本作游戏难度不高，就算是动作游戏苦手也能很快适应，值得推荐。



翔武

●极限挑战派 喜欢挑战游戏的极限

作为《海贼王》的FANS，总算是把这一作盼来了。本作和《龙珠 悟空大冒险》同出自一个小组之手。游戏手感十分不错，而且路飞的各种招式也一一再现。和《龙珠》一样，本作中需要收集各种道具，而收集某些道具的条件则是和原作中有剧情的人物对话，十分有意思，不过这些对于FANS来说一定是熟得不能再熟了吧。本作游戏难度也不高，强烈推荐给FANS们。

终极蜘蛛侠

ULTIMATE SPIDERMAN

ACTIVISION	2005.09.22
ACT	128M
1人用	10岁以上推荐





天意

●超级伪非派 什么游戏都假装玩过

这位美国的漫画英雄已经不知道是第几次客串到游戏世界中了。作为一款美版的动作游戏，本作的操作感上保留了美式游戏一贯的粗旷。卡通风格的画面很接近于原著的感觉。主角蜘蛛侠的动作还算丰富，利用蜘蛛丝穿梭于高楼大厦之间的感觉的确是很不错。但是游戏的整体难度不高，场景和敌人的设计都比较单调，而且隐藏难度也不算很难。



翔武

●极限挑战派 喜欢挑战游戏的极限

本作作为一款美版游戏，有着"美"中出众的手感。游戏改编自蜘蛛侠的漫画版，而游戏中也采用了漫画渲染的手法，一方面体现了原画风格，另一方面也弥补了GBA机能的不足。值得一提的是本作中不但可以使用蜘蛛侠，而且还可以使用他的对手"毒液"，两人戏份相当，而且动作也很丰富。本作缺点是关卡任务过于单调，如果任务能多样化一点，一定会很有意思。

表示GBA游戏 表示NDS游戏 表示PSP游戏

螺旋粉碎机 轰震的钢钻

スクリューブレイカー 轰震どりるれろ

任天堂	2005.09.22
ACT	64M
1人用	全年龄推荐





方舟

●随心所欲派

对游戏爱憎分明

本作在操作和系统上显得相当的另类。攻击武器变成了钻头。而GBA上传统的攻击键“B”键，也在本作中被L、R键所代替。游戏中利用钻头这一素材设计了很多另类的机关障碍，让玩家的眼前一亮。本作讲述的是一个小女孩驾驶着她的爱机寻找丢失的红宝石的故事，那是她的母亲临终前留给自己的。游戏的整体难度不高，十分适合动作苦手。



天意

●超级伪非派

什么游戏都假装玩过

如今已成为掌机玩家们顶礼膜拜对象的GAME FREAK这次又出奇招了。《螺旋粉碎机》堪称是款“语不惊人死不休”的作品。游戏的主题是爽快，利用主人公操纵的那个“无所不能”的大钻头，在极其炫目的画面上横冲直撞，的确相当酣畅淋漓。另外，这款游戏玩的是硬件，只有实际在GBA上玩震动卡带，才能感觉到游戏真正的节奏。

FIFA 2006

FIFA 2006

EA	2005.10.05
SPG	64M
1-2人用	全年龄推荐



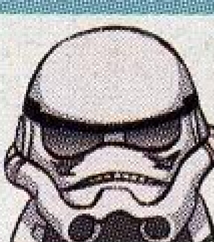


雪人

●生僻冷门派

对热门游戏不感冒

本次推出的系列新作保持了EA惯有的制作风格，画面虽然与前作相比没有太明显的提高，但是出色的音效却是足以令系列FANS欢欣鼓舞。游戏中的人物动作依然比较简单，但是游戏固有的爽快感依然没有变化，而且本作的进球似乎也变得更容易了。游戏中除了一般比赛模式外，还有各国的联赛可以选择，玩家可以在足球的世界里一展身手！



方舟

●随心所欲派

对游戏爱憎分明

EA死咬住GBA这块肥肉不放，推出了主打的足球游戏——FIFA2006。苦于GBA的机能问题，本作的游戏画面和前作相比没有什么提高，手感也实属一般。不得不提本游戏的音乐、音效，在球场上可以听到观众的欢呼声，在菜单选择画面还有歌曲作背景音乐，但是没有解说实在是太可惜了，如果本作的容量作到128M，相信一定会更好。

超级火枪英雄

ガンスタースーパーヒーローズ

SEGA	2005.10.06
ACT	64M
1人用	全年龄推荐





方舟

●随心所欲派

对游戏爱憎分明

时隔多年，火枪英雄再次登陆掌机平台。那个曾经让许多国内玩家惊呼为神作的MD时期的超级动作大作再次成为国内玩家注目的焦点。游戏整体的感觉跟MD版的火枪英雄极为相近，场景火爆、武器众多；主人公可以使用近身的格斗和远程的枪械进行战斗。关卡的设计相当丰富，没有局限于单一的横版闯关模式。唯一的遗憾就是无法双人同时战斗。



天意

●超级伪非派

什么游戏都假装玩过

对于MD时代的TREATURE拥护者们来说，这款游戏的意义甚至大于它的素质。风靡一时的大作以全新风貌重现，这已经足以令2D射击迷们感动。当年靠模拟实现的效果如今为配合GBA的机能达到了完美的地步，格斗动作的大幅提升也令战术变得更加多彩。一些玩家对于画面过“炫”和新技巧不太平衡有点微词，但整体来讲，还是一部值得全力推荐的作品。

杜宏宇	如果人生只有三分钟，那第一分钟我会买PG，第二分钟我会看PG，第三分钟我回写调查表。
读者资料	男，17岁，成都是清白江区阳光花园八栋一单元，610300

游戏品味

机迷掌手

责编 翔武



最后的审判 胜利者的挽歌

我们之前都以为《机战OG2》是GBA上最后一部《机战》，没想到眼镜社居然在毫无预兆的情况下杀出一记回马枪：就在PS2版《第三次α》发售仅仅一周之后，眼镜社突然以开发度100%的状态公布了GBA版的《超级机器人大战J》。这种史无前例的情况导致当时很多人认为这是一条假消息，在网上引起了不小的骚动——当然，《机战J》是确确实实存在的，很多朋友大概都已经爆机N周目了。



作为GBA上最后一款《机战》(应该是吧)，《机战J》表现出了非凡的素质：作为最大卖点的战斗动画自然不用说，抛开分辨率与发色数这等无法逾越的机能障壁不谈，动画本身的素质已经接近了PS版《α外传》的水准。机器人丰富的动作、缩放/半透明效果以及大量精美的CUT-IN都证明了《机战J》是一款走华丽系路线的作品——甚至连家用机版特有的“波动”特效都有。不光是大技，一些普通武器的动画也都经过了精心制作——几乎所有机体使用光束枪射击之前都会摆一个帅帅的POSE，而使用格斗武器时也常常会有些回旋踢之类的小动作；地图炮也有了专门的战斗动画，而且可以亲眼看到一炮轰杀大批敌军的场面；至于一些强调表演性的机体如蹦太君、阿强号之类的战斗画面更是只能用“豪华”来形容。虽然战斗动画偶尔会略有丢桢的现象，不过基本上可以忽略不计。

剧情方面，《机战J》的流程长度达到了掌机上前所未有的单线52话，中间几乎没有冷场。剧情融合度也比较令人满意，基本没有什么突兀或不合理的情节出现。而本作在难度上比起前作《机战R》与《机战D》则有所提升：敌人的AI明显增强，现在会绕过回避率100%的单位，并且总是优先攻击我方母舰或剧情要求不能死的角色。同时敌人的数量也大幅度上升，后期一关出现4、5批援军都是很正常的事——当然，这种设计有些人觉得过瘾，也有些人觉得很麻烦，到底是好是坏那就是见仁见智的问题了。

本作的系统也经过了革新：玩家可以利用新出现的“交代”系统将未出场的板凳队员替换上场，提高了游戏的战略性与拟真度。继承自《机战D》的成长点数和技能装备系统，免除了玩家在《OG》系列中“究竟由谁奉上最后一击来取得PP”的烦恼。而在《机战D》中大受好评的小游戏“迷你超级机器人”自然也保留了下来，玩家在挑战自己的战术掌握和运算能力之余，还可以通过它获得丰富的奖励。

当然，《机战J》并不能说是一款“完美无缺”的游戏。也许是由于精美的动画占据了太多容量，这款游戏的音质实在令人不敢恭维：音效仍然在沿用《机战A》以来的那一套——也就是说从未改进过。而音乐的质量则相当刺耳，部分曲目甚至可以用“噪音”来形容。不过瑕不掩瑜，这些许缺陷无法掩盖《机战J》的优秀，作为一个机器人饭或是战略游戏饭，为什么要错过这样一款游戏呢？

文/Justice

郑权	生活可不能像游戏结局那样美好，但就是流泪，我也得笑着面对，除了坚强，我别无选择。
读者资料	男，18岁，河北唐山光明南里109-2-10，063000

孤岛冒险 记忆中留香

蔚蓝的天空，环绕的大海，高大的椰子树下是白色的沙滩。流水潺潺，瀑布飞泻，细心探索的结果是别有洞天。茂密的丛林，广阔的草原，恢弘的古代遗迹，让人心旷神怡。这是茫茫大海中的一个孤岛，一个神秘而美丽的孤岛，让人留恋忘返，可是当遭遇海难漂流到岛上后，面临着生存下去的压力时，在这样一座孤岛上的你，又会有怎样的感受呢？

《孤岛冒险Lost In Blue》相比同一天发售的《恶魔城 苍月的十字架》，虽然名气不如后者，但是品质绝对不输后者。遇到海难的大智本已沉入大海，却幸运地被冲到了孤岛上，又邂逅了同样遭遇海难的葵，两个未成年的孩子想要在孤岛上生存下去原本就是很艰难的事，大智还不慎踩坏了葵的眼镜，使她几乎寸步难行，为了互相依靠着活下去，他们牵起了手。相比五六年前的两部《孤岛冒险》系列作品，本作中想要生存下去愈加艰辛，游戏初期食物相当紧缺，又要照顾葵，稍有大意就会双双力尽，大多数人都有过渴死饿死吃蘑菇中毒死等活不过三天的经历吧。



随着探索范围的扩大，两人的生活开始变得越来越轻松，心灵手巧的他们制作出各种工具，作为栖息处的洞窟里也渐渐有了家具，温暖的火经久不熄，丰富的食物让两人的脸颊有了血色，也有了笑容。虽然远离喧嚣过上宁静的生活，但是两个孩子忍不住会想家，暴风雨来袭的夜晚，葵睡不着觉，大智陪她坐在火堆旁聊天，温柔的话语让她不再惶恐，坚定的语气让她感到安宁。其实，生存下去也不是那么难，每天的潮汐带来贝类与海藻，熟透的椰子总是悄悄掉落下来，看植物的叶子就能分辨出藏在土壤里的是马铃薯还是胡萝卜，鲜艳的蘑菇好看却不能吃，经验就是这样慢慢积累起来的，最后成为一种习惯。



小岛上的丛林和草原是大自然慷慨的恩赐，丰富的水果甘甜多汁，各种动物悠闲自在，不忍心把误入陷阱的山羊杀死，带回家让葵饲养，从此还能喝到羊奶。草原上的遗迹是古人的杰作，虽然一度让大智欣喜若狂，他的喊声久久回荡，才黯然得知岛上没有其他人居住。火山的数次喷发形成了现在的小岛，而现在的火山口则是一个小湖，湖对岸会有什么？带着疑问的大智开始制造木筏，到达对岸的那一天发现，对岸正是遗迹的入口。探索中遇到了困难，需要借助葵的帮忙，轻摇木浆带她度过小湖，脸红着一起泡了消除疲劳的温泉，原来两人的情愫早已暗生，彼此成为唯一重要的人。



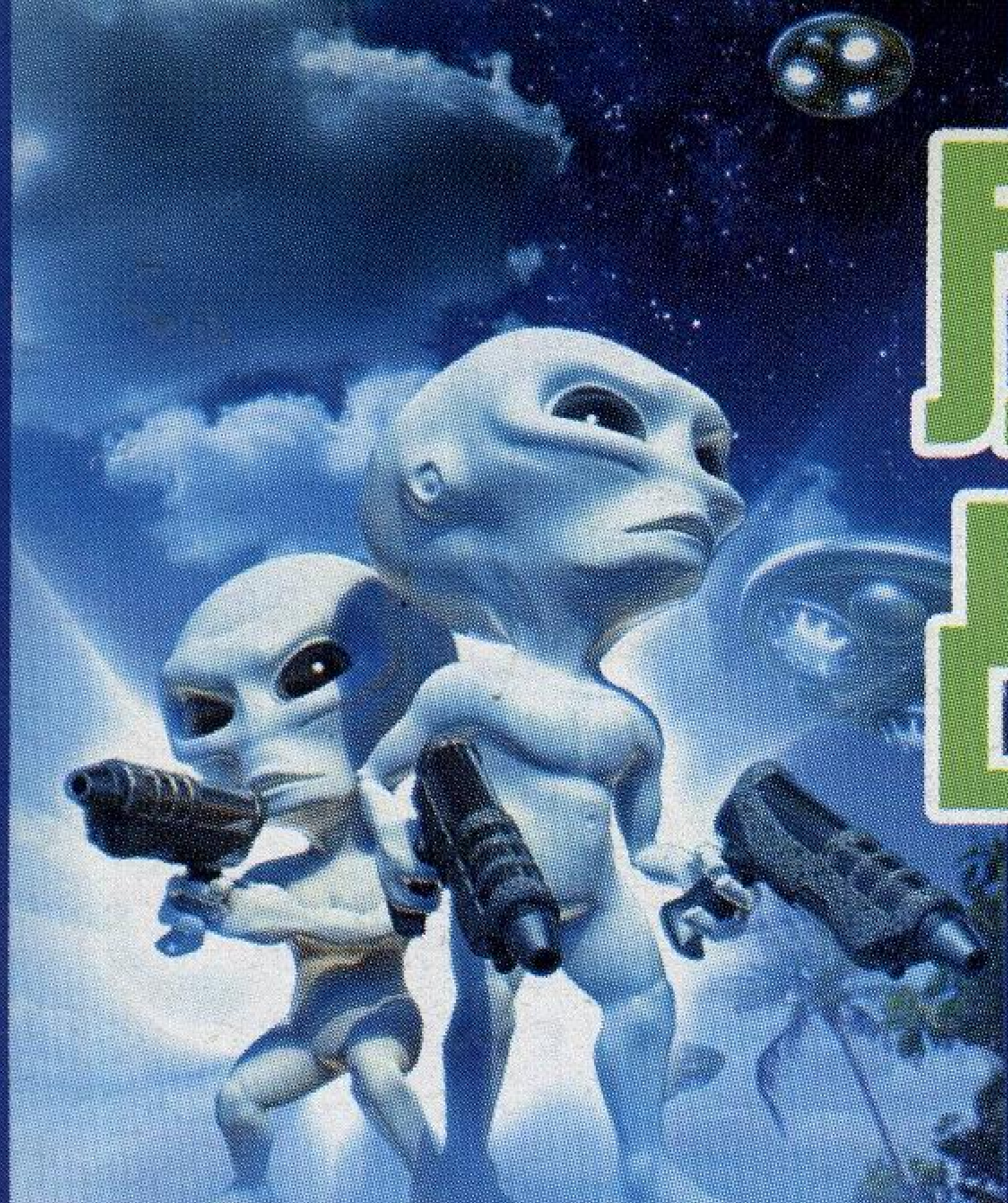
不得不赞叹古人的睿智，重重难题减缓了探索遗迹的进程，等到走出遗迹时已经筋疲力尽，却看到了人，看到了希望。以小岛为活动据点的神秘组织，大概是暗地进行着非法的活动，探听到汽艇出海的情况，把这个好消息带给葵，两人一起迎来新的生机。不畏危险探索敌营，等待和机智换来了逃离小岛的机会，临走前回忆起生活在这里的点点滴滴，不免黯然神伤，不会再回来了，熟悉的一切都将远去。紧紧地握住对方的手，直到获救，葵成了耀眼的天才少女作家，看着被闪光灯围绕的她，大智握紧了手中的贝壳饰物。飘雪的冬天，葵来到大智身边，再度牵手。



幸运的少年和少女离开了蔚蓝环绕的孤岛，我却仍然迷失在这美丽之中，孤岛的生活，平淡而隽永。

文/暗凌

王昂	同志们，GBM太帅了。
读者资料	男，16岁，海南海口华侨中学高一4班，570000



反叛之星 战术指令



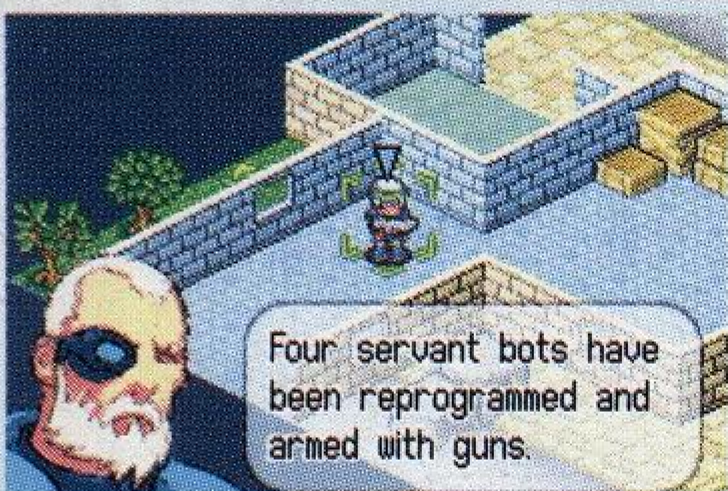
反叛之星：战术指令		
REBLESTAR：TACTICAL COMMAND		
S·RPG	NAMCO	美版
19.99美元	2005.09.06	1-2人用
64M	10岁以上推荐	无对应周边

GBA



一个夜晚我梦见了它们，但我从未见过。时不时地我看见巨大的飞船默默从天空滑过，我知道他们是奴隶，残暴的Zorn。我父亲30岁时被他们带走了，然而从此我再也没见过他。母亲试图带着我逃跑，可它们用跟踪器找到了我们，她也被带走了……它们要的是30岁以上的人类，我不想让那可怕的事再次发生在我身上，我，要反抗！所以我逃脱了，并加入了南部的叛军组织。

Chapter 1	Boot Camp
回合限制	16回合



在Jonlan和Jorel的一阵谈话后战斗开始了，从双方谈话中也看到，此关属于训练关卡，任务是消灭4名敌兵。由于是训练关卡，开始2回合都对菜单有详细的说明，移动到哪里也有详细的指示，我方的移动和攻击都是基于APs，在地图上多移动一格所消耗的APs都会增加，攻击时也是一样，具体消耗上方都有显示。如果APs消耗完了自然无法攻击和移动，只能等待下一回合补充了。每关结束后都会根据本关的表现给出评价，Speed：使用的回合数，越少越好；Health：受伤程度：越低越好；Ovarall：整体的评价，最后会根据3项给出Rank。最高评价为Elite。





Chapter 2	The Fog of War
回合限制	20回合

本关敌人只有在视线范围内才会出现，用



贾文军 掌机伴我走天下，而钱包永远都不够。
读者资料 男，15岁，学生，四川省成都市金牛区31中高一2班，610031



R键可以查看自己或者敌人的视线范围，不要进入敌人的可视范围内。攻击敌兵最好在3格距离内，不然即使命中率高的武器也很难打到，反而会吸引敌人的视线。最后一个敌人是隐形的，要到右方才能看见，先移动到图中位置让他显形，不要走的太前，不然会被攻击到。

战壕内的敌人，要用远距离武器射击2次。

Chapter 3	Overwatch
回合限制	18回合

本次作战需要学习的是狙击，也就是Overwatch，了解了敌人的行动路线后，选好狙击位置，在菜单的Overwatch里选择好狙击用的武器，敌人只要一走进范围内就会自动击毙，移动时要特别注意APs的消耗。不过敌人也同样会狙击，因为这种作战方法命中率高，所以攻击力也大，很可能一击就被KO。不过并不是所有敌人都要用狙击，第2个和最后的敌兵用普通枪械反而更加有效。



Chapter 4	Grenade Practice
回合限制	35回合

游戏开始学习使用手雷，手雷攻击力巨大，有效范围也很广，不过使用时要特别注意，别炸伤自己，最好距离在6格以上。另外手雷还可以摧毁部分建筑物。在起点处仍手雷消灭右方的敌兵，之后移动到图中位置，再用手雷消灭左边的一个，顺带把狙击口炸开，再扔一个全部扫平。



右版的3个敌人都有墙作掩护，而且都被设定成Overwatch，之前把地图上的手雷和烟雾弹都带上，2个烟雾弹基本可以覆盖整个草地，15回合便可轻松取胜。停留在敌兵的残骸上选Pick Up就可以缴获武器，不过有些大型武器不能带太多。

Chapter 6	Speed Challenge
回合限制	25回合

只要在25回合内到达地图左下脚的房间即为胜利，只是到达非常容易，一般Speed都是100%，如果要高评价就要多杀点敌人了，可以利用敌人盲点从背后开枪，途中部分敌人设置了Overwatch。

Chapter 6	Team Work
回合限制	50回合

看标题就知道本关是团队作战，成员3名，以后每次开始都看看各个队员装备了什么武器，从而应对不同的敌人，比如装备了烟雾弹和手雷的队员对付Overwatch和有墙壁掩护的敌人就非常容易了。让Jorel先行贴着墙壁走到狙击窗口旁边，可以保证不被命中，一发手雷解决战



张成亮	游戏是我们之间的桥梁。
读者资料	男，18岁，学生，浙江省黄岩南城墙里村鼓屿新街296号，318020

壕里的2个，之后还会有个主动送到枪口上来。派一名队员从右上方突围干掉战壕和右上角房间内的敌人，建议选Ruby。Ruby是狙击型角色，命中率高，Aimed在很远距离也可将敌人击毙。战壕旁边的2个人攻击力比较高，Jorel和Zak各对付一个，Zak发弹量高，但是命中率低，而且武器消耗APs多，移动时要好好计算下。Ruby从后方消灭中央房间内的狙击手。

Chapter 7	First Patrol
回合限制	30回合

任务为30回合内全员从左上方脱出，此关的敌人变为残暴的Zorn，近身攻击一击毙命。所以攻击时除了要计算好Aps之外，最好由3名队员协同作战。用Zak的大范围扫射是不错的选择。一路向前，消灭2个Zorn即可过关，如果追求评价，得多消灭2个敌人。从此关开始，战斗评价中会新加入Damage，想获得Elite会更加困难。

Chapter 8	Rascape
回合限制	24回合

依旧是脱出关卡，操纵新角色Carlos，刚开始身上没有任何武器，向下走出现剧情，地图上会出现匕首，匕首只能在近身时才可以使用，所以不能从正面强攻，只能绕到敌人的侧面或背面攻击，不过好在威力不俗。必须将监狱内的2名守卫都干掉才能出去，不然会被怪物咬死。不要从左边走，下面都是敌人，绝对过不去，要从最右边兜个大圈子从左下角的黄色箭头处。



Chapter 9	Rescue
回合限制	40回合

此关任务为营救医疗兵Sapphire，并全灭敌人。Sapphire在下方的房间内。本关内有不少电子门，必须攻击一次才能打开，击碎门后还会出现东西，可能是urdog，也有武器。建议先从右下方救出Sapphire，他可以为我方队员恢复体力，战斗中让他跟在主力队员后面会容易很多。Jorel小队到达下方时出现强制剧情，Carlos出现在左上角。放倒旁边的Zorn，之前的行动可以不要Zak参加，道路很窄，况且他只有一把手枪，蹲守原地即可，起点左边房间电子门打开就有Zak用的重机枪，此时可去取。中央的房间内有3个Zorn，其中2个有掩护，在图中位置不停扔手雷即可，右下房间内取得。



Chapter 10	Fight
回合限制	30回合

Sapphire和Carlos正式加入，使我方的战斗力提升不少，这关虽然为脱出关但是稍微有些特别，最快捷的方法自然就是一口气冲到最右方，因为这样敌人只会在小队后方，自然不会受到干扰，不过代价就是低评价了，只能获得Good。 获得高评价过桥后等待敌人即可，也可以让小队进入废墟，在狙击口和矮墙后面放冷枪便能轻松取胜。桥对面的狙击口最好配置Ruby，击倒4个即可，获得全100%评价并不难。

Chapter 11	Bot Factory
回合限制	35回合

新同伴Glen加入，本关可以操纵8个机器人，虽然数量不少，不过可惜都是鸡肋体力太低。左边的房间内有把重机枪，一定要拿，旁边还有2把机枪和5发手雷。开始机器人手中没有任何武器，Glen也只装备了手枪，全员应向武器库出发，基本每人都可以分配到。本关新的敌人Flaylar非常厉害，即使是Glen也只需要1枪，



所以绝对不能硬拼，先隐藏好，从背后和侧面攻击，必要时候用1-2个机器人引诱下也是可以的。战况十分不利的情况下也可让机器人用手雷同归于尽。此外机器人无论是武器的命中率还是投掷手雷的距离都比Glen差很多。

Chapter 12	Base Defense
回合限制	35回合

从本关开始，战斗开始前都可以配置人员的武器装备，和人员的出击位置。地图上蓝色的位置都可以任意摆放，自由度也比较高，熟悉关卡的情况下能节省几回合战斗时间。敌人会从左和左上方攻过来，而且左方敌人带有手雷，出击时最好集中在战壕的中和中上部，万一不敌也可以撤会上方的房间内狙击，自动出击的2名人员能力都比较低开始后赶快撤到中部，不然会被手雷波及。本关Zorn的武器配置都比较强，命中率也高，多利用森林地形绕到其背后。本关的敌人是源源不断的，消灭完还会补充，等到第9回合结束时，敌人会派出恐龙部队，用手雷和重武器摆平。10回合结束后Glen会带领2名机器人在左边增援。此时击败所有敌人战斗结束。



Chapter 13	Flaylar Outpost
回合限制	35回合

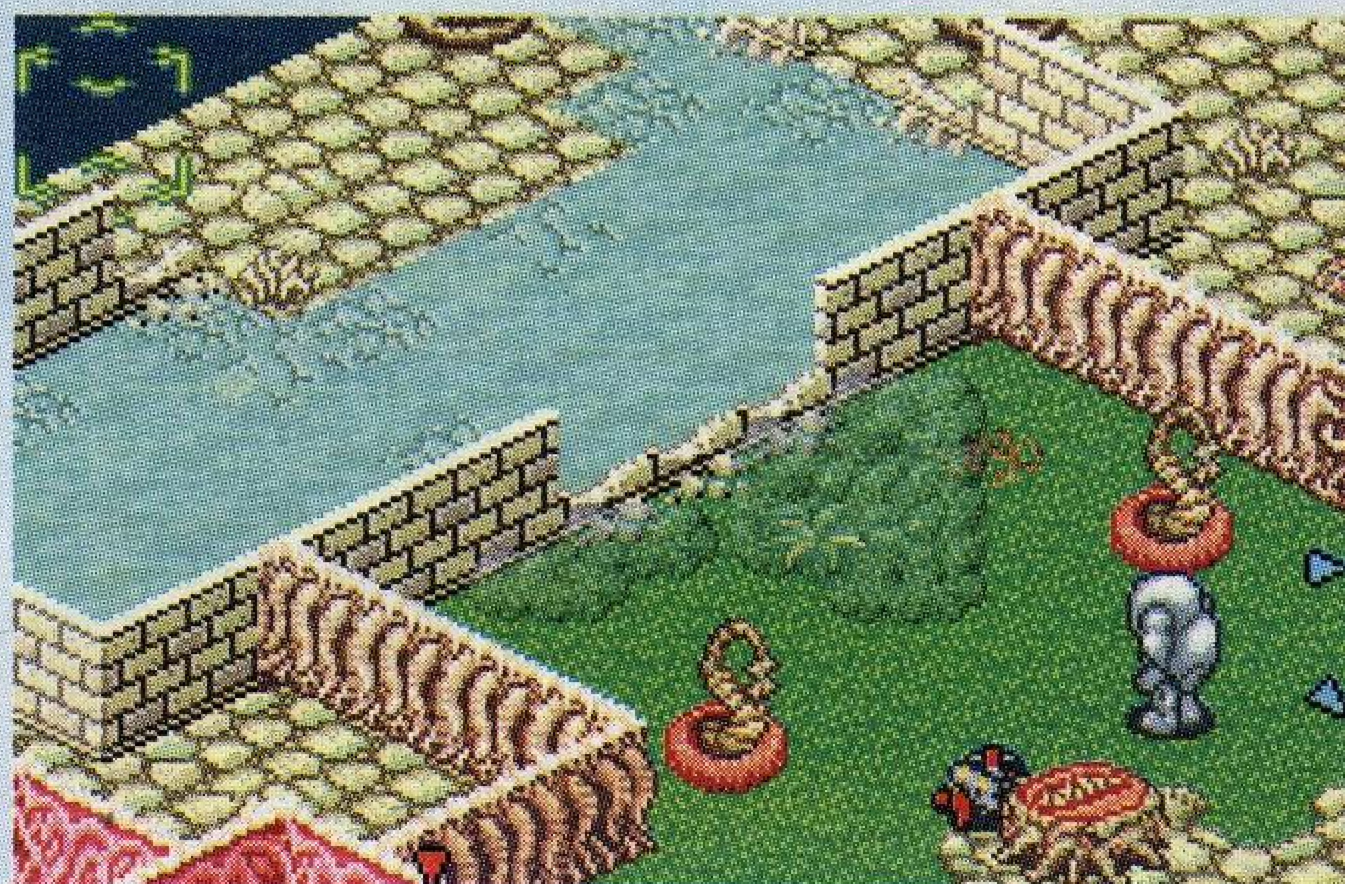
可出击的只有5人，敌人全部躲在堡垒内，有些麻烦，想办法绕过狙击进去。左方只有一个狙击口，所以从地图左边侵入比较安全。除了Flaylar以外，地图上还有Snakefly移动时多转向。进入堡垒内也不能掉以轻心，里面的Flaylar都设定了Overwatch，左边堡垒内2个敌人正好面对过道，想强攻肯定不行，建议让Glen和Eris 2人组成小队，先让Eris向里面扔发烟雾弹，再加上Glen的一发手雷，下回合每人再进去补一枪。



Chapter 14	Breach
回合限制	40回合

又是十分费神的一关，敌人一方都是堡垒，我方这边十分空旷，基本都是给Flaylar当靶子打，战斗前给部分队员装备比较强力的武器，Ruby和Sapphire最好出击。可以给1-2名队员穿上盔甲，不过Aps上限会下降。空地上的Flaylar形成一个四方阵型，战斗配置时多带些烟雾弹和手雷会比较轻松。消灭完中央的敌人，需要用手雷炸开墙壁。10回合后上方会出现Fire Beetle，HP高达78，先用2-3发手雷，要预测一下它的移动力，提前派持有重机枪的同伴前往预测地，下一回合消灭。也可以用火箭筒，2发即可。

文/魔剑士但丁 责编/天意





圣诞惊魂夜 南瓜之王

GBA

圣诞惊魂夜——南瓜之王		
Tim Burton's The Nightmare Before Christmas-パツブンツキング		
ACT	BUENA VISTA INTERACTIVE	日版
29.99美元	2005.09.08	1-4人用
64M	全年龄推荐	无对应周边

由美国的著名导演Chris Saradon（克里斯·萨兰登）监制，以及Tim Burton（蒂姆·波顿）制作的动画《圣诞惊魂夜》改编的游戏此次推出了GBA版。游戏流畅度非常好，加入了道具的收集和设定画集，同时还有一些趣味的迷你游戏。

角色介绍

Jack：游戏的主角，杰克。万圣节的领导人物——南瓜之王，拥有一副细长的身躯。

坏孩子3人组：Jack烦恼的3个小鬼，依靠浴缸行动。

布基：身体由大量虫子组成。

流程

游戏开始Jack手中没有武器，碰到敌人只能躲避了，第一次遇到的场景会有提示。可以用手扒在平台边缘，冲刺跳跃可以跳得更高更远。到达广场和博士交谈后可使用武器——青蛙，连射速度很快，可以向上发射。消灭沿途的甲虫，消灭敌人后会随机掉下体力恢复道具——骨头，小骨头可以补充2格体力，大骨头



可以恢复5格体力。场景中的一些建筑可以破坏，例如马形的雕像。按指示牌的方向前进，第二块路牌处向上。靠近蜘蛛引诱其伸长，随后会上下摆动，用青蛙冷冻（有时间限制），当作踏板，在区域尽头可获得第一个道具皮鞋。

电刑椅可以恢复体力，南瓜人是存档点。再次遇到博士，剧情后进入BOSS战。BOSS——蜘蛛。蜘蛛的攻击套路都很固定，天花板落下灰尘的地点就是其出现的地方，第一轮站在旁边拼命攻击即可；第二轮会在背景晃动，落下很多小蜘蛛，之后会喷洒蜘蛛网，粘上行动会很慢。第二次落下时一攻击就会左右不停地摇摆，站在拐角处定点狙击。2回合就能将其消灭，战后前往Jack's House。



炮台只能躲避，向下移动来到官邸。靠近壁炉时如果上面有火苗和烟雾里面就会跳出怪物。地面上爬行的虫子速度很快比较烦人。木板平台踩上去会塌陷，来到官邸深处，不料中了坏孩子3人组的埋伏，被堵住了退路。剧情后获得幽灵，发现前面也是死路，无奈之下只好钻烟囱了。打碎壁炉上的木板进入。改为操纵

汪宏宇	虽然游戏通关了，但还有更精彩的人生。
读者资料	男，17岁，学生，四川成都市青白江区阳光花园南院，610300

幽灵，烟囱内有很多蜘蛛网，除了有左右，还有上下段之分。碰到会损失2格体力，不过好在每过一段就有不少恢复道具，还有1个增加体力上限的道具。出来后发现居然是官邸的房顶。带着幽灵回到Halloween TownSquare，按博士的指示去研究所。出Jack’s House，向右来到Dr.FinkelStein’s Lab。

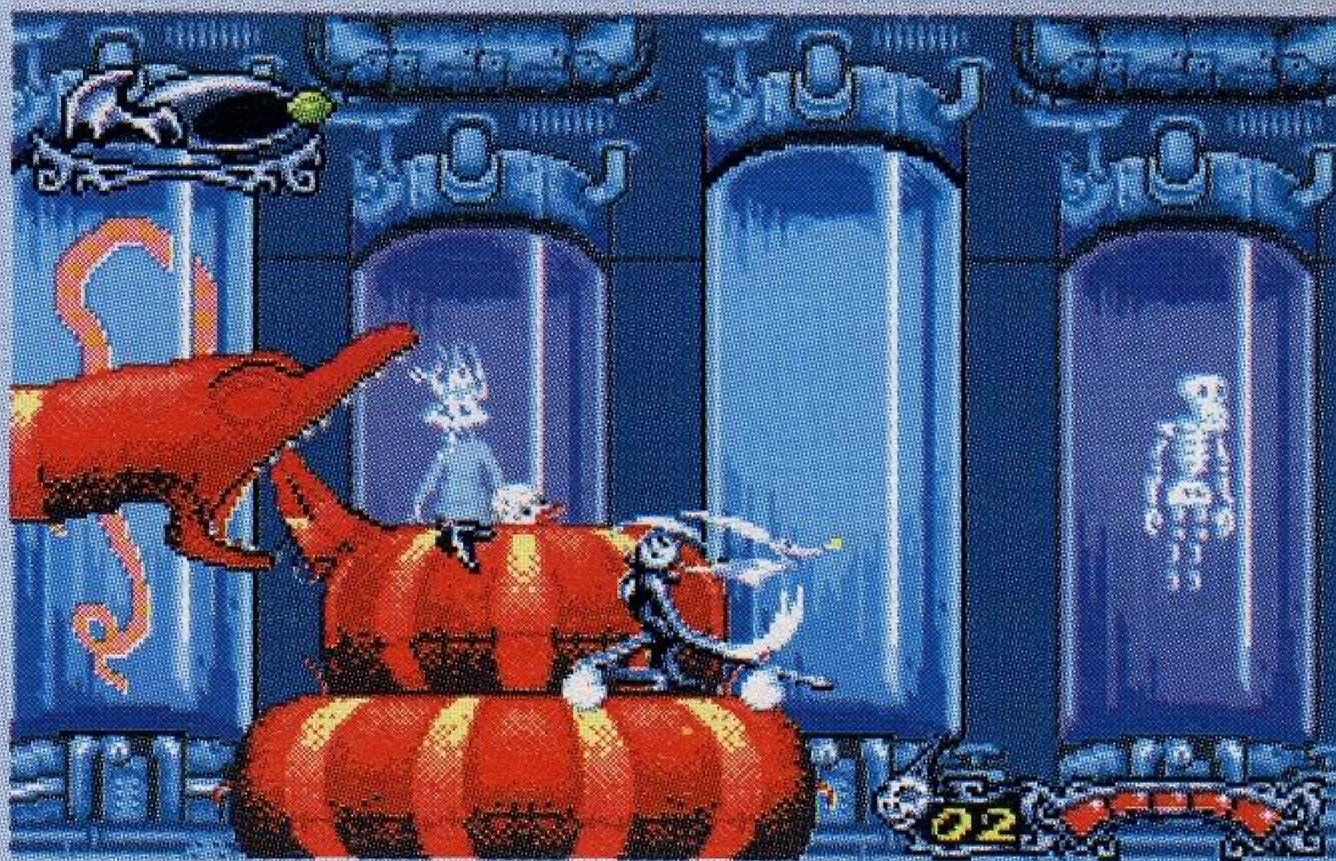


研究所里有不少电击塔，电流可以贯穿墙壁,无法击毁，只能用冲刺跳过去了。研究所内部，一直向左，穿过电流阵，可获得道具“棒棒糖”。回到路牌处，向右上方前进，来到博士的研究室，翻阅资料获得新技能“蝙蝠”，用L/R切换，攻击距离远，攻击力低，但没有贯穿效果，攻击频率没有青蛙高不适合近战。回到路牌左边用蝙蝠攻击机关形成通路。





BOSS战——蟒蛇。可以站在BOSS的尾部上面，碰到身体都不会受伤，蟒蛇只会用头部



主动攻击，此时只有乘它张嘴时用蝙蝠才可对其产生效果。此BOSS发招基本可贯穿整个场地,所以不太好躲。不过蝙蝠攻击时是向上飘移的,且范围比较大，可站在蛇的尾部引诱它,然后立刻到下一层蹲下攻击即可不受波及。每几轮攻击后BOSS会吐出火焰弹，落在地上有燃烧效果。另外放出飞虫后不要急于打掉，留下一只，这样它会有比较长张嘴时间。

离开Dr.FinkelStein’s Lab，来到Pumpkin Patch。豆茎中藏着口水虫，要小心。食人花只有在它攻击时攻击它才有用,之后的食人花还会放出飞刺，最好在远处用蝙蝠。爬藤条时会有荆棘从墙中冒出来干扰，要乘它缩回去时行动,被刺中会掉落。本区域内另外一种新敌人会依附在Jack身上进行自爆。 从上方绕一圈会到大南瓜处，发生剧情，获得南瓜炸弹10枚，区域中的铁箱子都可以炸毁。铁箱内除了有大骨





头还有南瓜，可以补充。

回到入口右侧用南瓜扫清障碍，获得体力上限道具。空中的南瓜不要攻击，否则会爆炸，踩在上面在3秒内通过。之后会出现骷髅头，会不断跟随Jack，而且越滚越大，尽量不要与敌人纠缠，迅速通过。发现坏孩子3人组把木乃伊装在箱子里运走了，一路追赶用南瓜将其救出，谁料又中了机关。落下后在右边房间内发现一个棺材，用幽灵通过，基本和之前的烟囱一样，这次出来藤条还有铁南瓜，里面同样有一个体力上限道具。



来到墓地，敲响钟就能召唤出幽灵。墓碑同样可以用南瓜炸开获得道具。墓地里红色的飞虫消灭后会向Jack发射火苗，尽量不要近身攻击，用蝙蝠会比较容易躲开。此外地面上还会经常伸出手，图中房间内获得幽灵的技能，攻击墙面上的幽灵图案会出现幽灵帮助Jack解谜。原路返回，落到起点处右方的钟用幽灵通过。进入BOSS战。



BOSS——蝗虫。比较容易对付，弱点是头部，青蛙枪武器射速快是首选武器。BOSS落地时猛攻其头部即可，之后还会放出幼虫，不足为惧。还可用尾部在地面产下紫色的卵，孵化会产生火焰，可以事先消灭。另外BOSS升空时不要尾随贪打，不然会被俯冲攻击。

击倒BOSS后从进入墓地的棺材左边房间，利用幽灵获得道具“雨伞”。原路返回走出GraveYard。从右边的梯子下去左行，大的水潭要站在蛇身上反方向用青蛙枪前进。强制剧情会提醒水中有机关，接下来的任务就是摧毁分布在区域内的3个机关。3个机关都在水面上，控制好距离，乘其发动攻击时扔3枚南瓜炸弹。石阶左行可获得道具“礼帽”。左行用蝙蝠攻击墙壁上的幽灵渡过水池，小心天花板上滴下的毒水，等待在地面上完全消失才可前进。



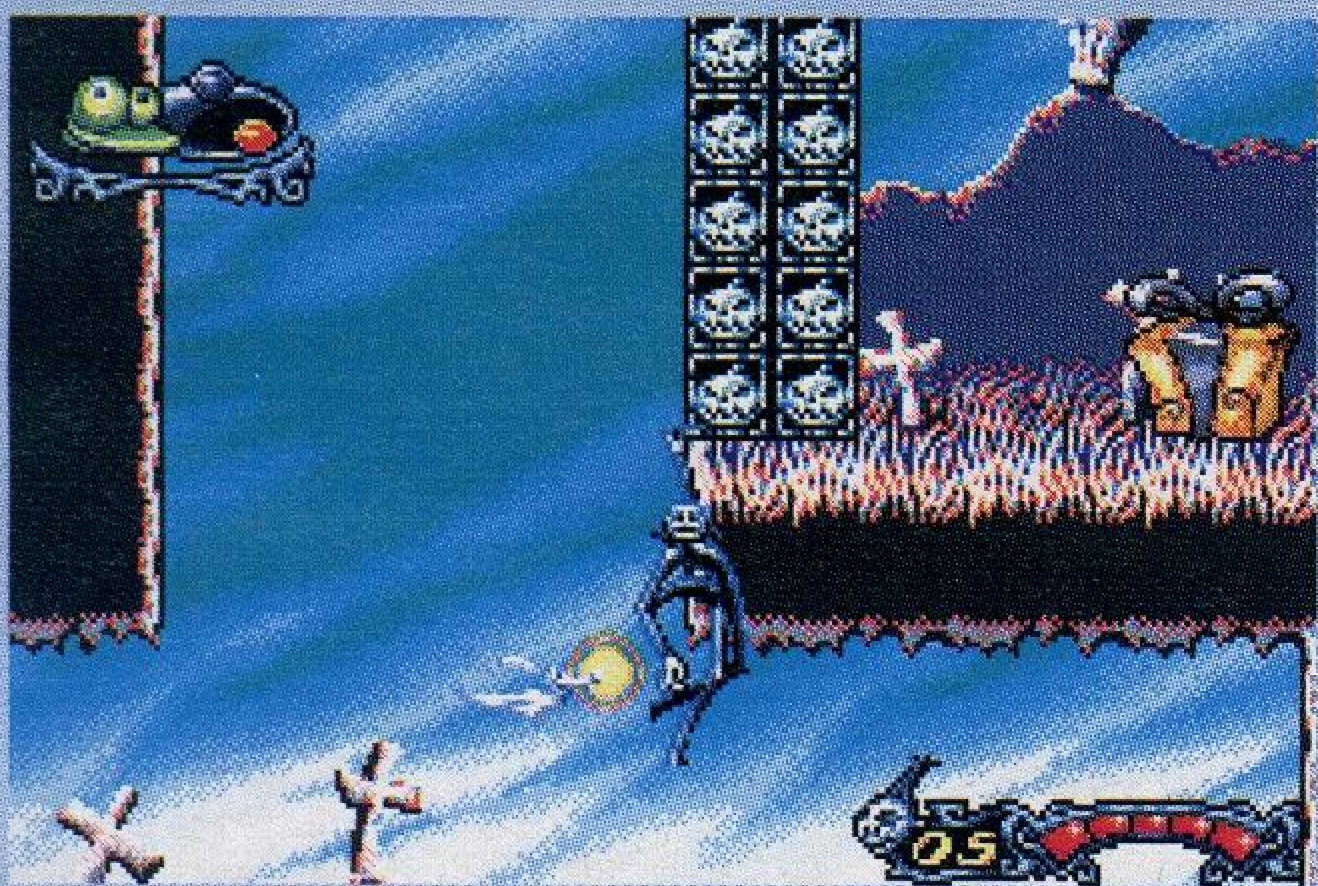


图中位置向左，下落过程中击中开关，尽头房间内可取得“骰子”。消灭完3个机关返回剧情处，习得新技能——融化。返回GraveYard入口，发现地面上多了块紫色区域，站在上面就能变成液体状态通过裂缝。回到Dr. FinkelStein’s Lab的研究所，取得入口处的体力上限道具。另外沿途墙壁上的幽灵也可以使用了，能得到“杂技脚踏车”。

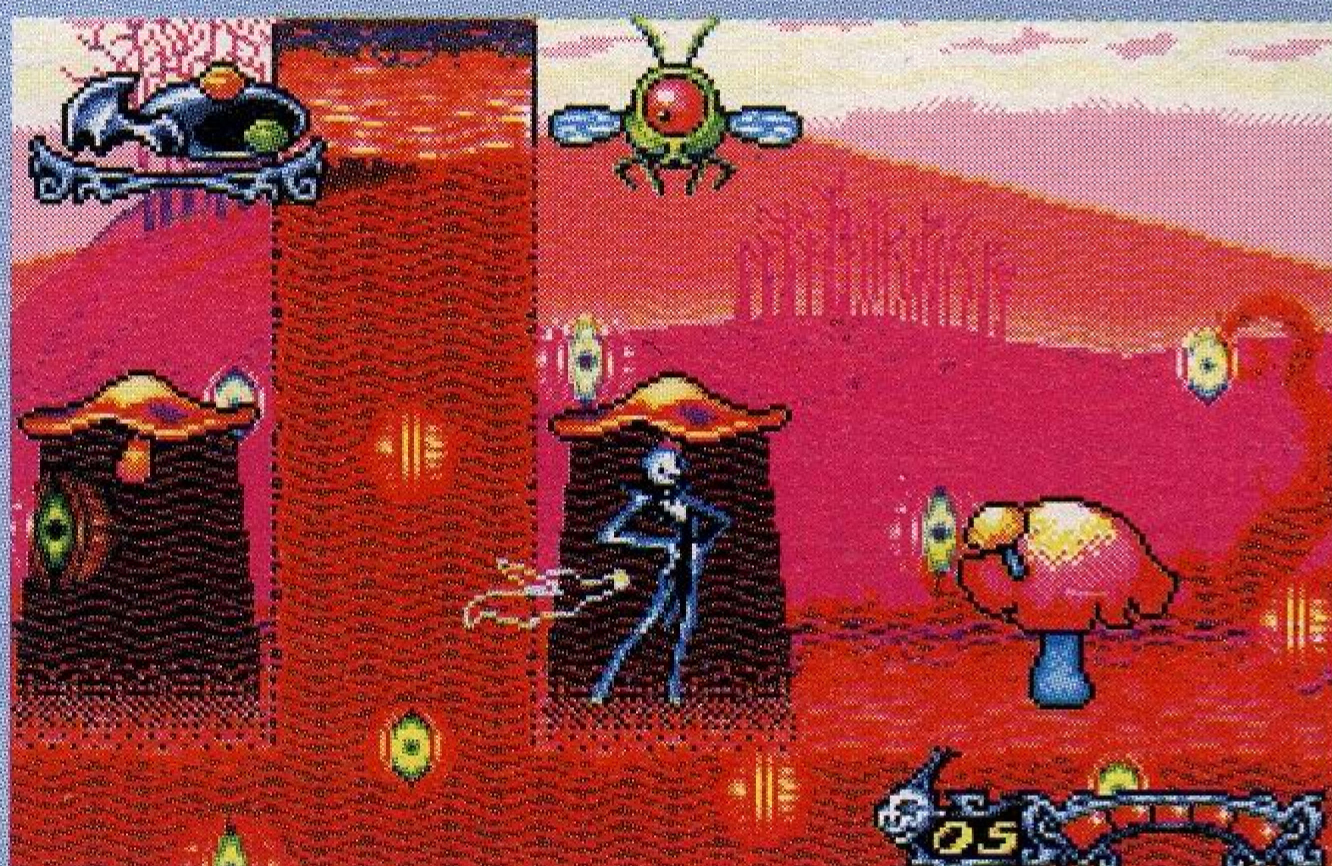




进入GraveYard，通过裂缝，再次遇见博士。之后大多为冰面地形，行动起来很困难，建议跳跃前进，不要恋战，敌人较多时拼血冲过去。之后有强制战斗，Jack VS稻草骑士，可以站在平台上扔炸弹，拼血2格足矣。从冰面2层落下时丢一个南瓜，之后扒住平台，可获得“药罐”。变成液体通过裂缝再次和稻草骑士交手。最后一次与其碰面还会有2条龙骨骚扰，利用绳梯周旋先消灭龙骨，当然硬拼依然是可行的。收集齐3份部件，回到博士那里，将人脑、骨头、肉，还有水果扔进锅里，居然能煮出一个僵尸。现在开始可以在血之墙壁上行走了，进入连接Pumpkin Patch和GraveYard的棺材，回到Pumpkin Patch的地下，爬上血之墙壁，回到Pumpkin Patch地面。



左右都有血之墙壁，先走左边取得“紫色南瓜头”。遇到巫婆后的区域会有蜂监视Jack的行动，眼睛变成红色时要及时躲在蘑菇下面，被红色光线照射到就返回入口处。之后多处都需要在蘑菇的掩护下攻击、变成液体穿越裂缝，时机和距离都要把握好。在最左边的房间内会碰见小巫婆，任务是600秒以内返回剧情地点。主要比较消耗时间的都是些有蜂的场景，特别是需要变成液体的区域，需要破坏4排障碍。第一次监视一结束立刻冲上去炸毁2排，剩余2排第二次监视结束时炸毁。



回程的途中会遭遇BOSS战—蚕蛹第一形态。坚硬的外壳所有攻击都对其无效。要先站在定时南瓜上，待其滚动时自投罗网，将其炸成气绝状态再用青蛙枪攻击。

第二形态，蚕蛹突然巨大化，弱点是头部，踩着定时南瓜攻击，其实体会在腹部的任意一层吐毒液或者释放甲壳，范围比较大。击败BOSS取得新技能——火焰。可以击毁火焰图案的障碍物，威力强大，不过有弹药和时间的限制。回到起点附近，用火焰通过取得“铁镣”。



从Pumpkin Patch正门进入，向左走，在图中位置登上血之墙壁，取得“锥颈瓶”。

返回大南瓜处，利用幽灵登上2层（之前未取得该技能时可以在斜坡处冲刺，空中转向也可上2层）。同样利用火焰取得“扫帚”。

文/魔剑士但丁 责编/天意



陈晨	游戏可以告诉我们许多事，让我从中得到人生真理。
读者资料	男，15岁，学生，江苏省常州市武进区中凉二村41幢2单元501室，213161

螺旋粉碎机 轰震的钢钻





GBA	螺旋粉碎机 轰震的钢钻		
	スクリーブレイカー轰振どりるれろ		
	ACT	任天堂	日版
	3800日元	2005.9.22	1人用
	64M	全年龄推荐	无对应周边

NDS应援团 H2饭の多 责编/天意



系统介绍

在本游戏中,玩家需要驾驶小型钻子机器人活跃于各个游戏舞台,使用钻子清除形形色色的障碍、消灭各种各样的敌人后不断前进。所以,对于钻子的操作尤为重要,下面就介绍下:

游戏的操作方法:

按键		操作
十字键	↑	抬头
	↓	蹲下
	←	向左移动
	→	向右移动
A键		确定
		跳跃
↓+A		冲刺
B键		取消
		配合↑或↓,可向上或向下探望
R键		钻头顺时针旋转
L键		钻头逆时针旋转
按住R后按L/按住L后按R		疾速后退
SELECT键		查看机器人资料
START键		调出游戏菜单 跳过剧情

在机器人资料界面按A键,能够查看游戏中各种动作的讲解,这些都有利于大家更快上手。而在游戏中按START调出游戏菜单中,可以进行存档(第一项,可选择存档后是否退出游戏)、游戏休眠(L+R+SELECT唤醒)、脱出游戏(商店、选关、查看机器人资料、查看收集到的宝物等),这些在冒险中都是很有用处的哦!

在本游戏进程中最独特的应该要属钻力升级系统了。当在游戏中获得钻子齿轮后,可以使钻力的等级得到提升,提升后的钻子力量更强,旋转时间也大幅延长。钻力升级步骤:

1、首先在冒险过程中得到新的齿轮。

2、启动钻子后,当画面提示按R/L时,按下相应按键。

3、继续按住所按下的按键,钻力就一直维持在升级后的强度(LV2有时间限制,LV3无时间限制)。

而游戏中有大量机关都必须在钻力升级后才能通过,所以,寻找齿轮是本游戏流程中十分重要的一个环节。

~ 故事流程 ~



序章——被夺走的传家宝物:红宝石

我是这个游戏的主角“くるり”——一个看似普通的女孩,然而我的父亲ラッセン却是一个名为レッドリル的著名盗贼团的首领。一天,作为我们竞争对手的邪恶盗贼团ドクローラ一袭击了我们,并夺走了我们的红钻石——那是现在在天国的母亲生前拥有的,被认为能给レッドリル带来幸运的红钻石。这可



是我们重要的宝物呀！无论如何，我们一定要取回这颗丢失的宝物，但是，我父亲却因为受伤而不得不卧床休息。于是，在大家的推选下，我继承了父亲的位置。

WORLD1——ドクローラー本社建筑

作为ドクローラー的第二任领导人，我坐上了爱机ラセンダー，和支援者カンブー先生以及机械工兼司机メンテ先生一起向着ドクローラー的隐匿处进发。



我悄悄地进入了这栋表面上是大型机器人重工厂，实际上却是邪恶的ドクローラー团隐匿处的建筑，但是这里已经有了大量的敌人在等着我了。更糟糕的是，本该是正义使者的警察居然貌似和ドクローラー团有了勾结，他们为了抓住我而联手设下了大量陷阱。果不其然，我刚进入大厅就中了陷阱，落到了工厂地下，所幸的是ラセンダー并无大碍，我重新坐上ラセンダー开始了取回红钻石的征途。

右行不远，我就遇到了堵路的墙，经过カンブー先生讲解了钻头的使用方法后，我用钻子开路，一路凯歌后却被一根很有韧性的柱子拦住了去路。从メンテ先生口中得知，要突破这根柱子就必须进行钻力升级，而在这之前就必须找到新的齿轮。



在上面找到了齿轮，YEAH！DRILL UP！这样，我有了足够的力量突破掉那根碍事的柱子后，我到了一个被坚硬的固体金属块挡住的道路，看来我目前实力还不足以通过这里，先另觅道路，顺便收集齿轮吧！



我返回到之前的岔口，选择了上面的那条路。在钻开下图中的箱子后，通过使用↑+L／R吸住在链条上移动的机关，到达左上角。





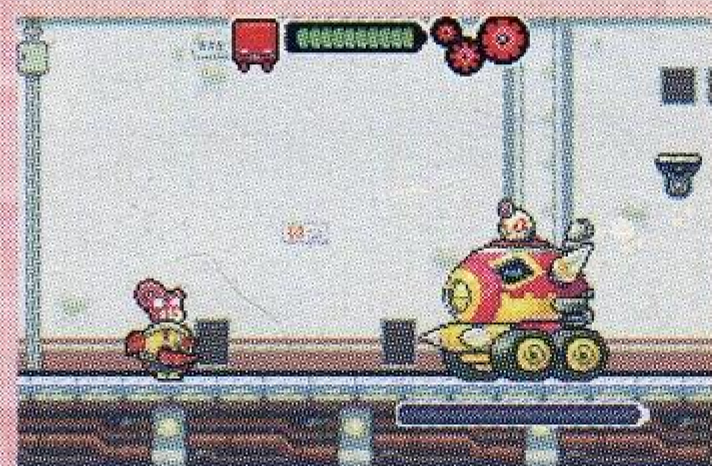
钻开有裂纹的墙壁后，按B键从左上的小门进去，到达下一个有3道门的版面。因为初期能力还不足，所以只能选择右下的门前进。一走进右下的小门，就看到了熟悉的移动的机关，用和之前一样的方法移动到上面去（中途得使用一次钻力升级），钻开左边的墙壁后，在箱子里可以取得第2个齿轮，至此，钻力升级到了最高等级。

拿到齿轮后继续前行不久后居然回到了有三道门的那个版面，这次钻开左上的柱子后，选择左上的门进入。进门后，发现原来这是个电梯，而我通过这个电梯到达了地面上——左边就是我落下的地方。右行后，遭遇到了巨大的BOSS——トラフグタンク！

トラフグタンク

资料：ドクローラー重工里出现的巨大坦克，从前端发射导弹攻击入侵者。

攻略要点：用装备了钻头的ラセンダー攻击其导弹发射孔可以轻松将其打败。



粉碎トラフグタンク后，在下一个版面中，通过カンブー先生的提示知道需要用钻头顺时针方向旋转右边的机关才能将门打开，而逆时针方向旋转机关就能把门关上。于是，我把钻头伸到机关里，按R键逆时针转动钻头，打开卷帘门到了外面。做贼自然也得把善后工作给做好，于是我钻开了左边的墙壁，通过按L键使机关逆时针旋转关上了大门。



完成善后工作后，在右边的版面，メンテ通知我赶到前面合流。在前面找到了前来接应的汽车，合流完成，任务终了！

回到车上后，ラセンダー却因为超负荷运行而散架，齿轮自然也坏了。天哪，这不是折磨人吗？下次又得搜集齿轮了。

稍做整顿后，我继续为了取回红宝石而出发。果然如我所料，现在钻力又恢复到了1级，而我必须再次寻找齿轮以提升钻力等级。

叶隆	如果这一期还是没有上边角栏的话，请寄给我一盒用雪人做的月饼，来消消气，降降火。
读者资料	男，15岁，浙江省温州市龙湾区瑶溪镇泱底村双溪路35号，32500



在WORLD1—2中需要注意的是下图中的那种黄色有弹性的方块，这种方块可以用钻子进行钻探，在钻探过程中使用疾速回退能起到三角跳的动用——被弹向身体后方。而这可以利用来到达某些较高位置，在后面经常遇到，后面就不再赘述了。通过那些黄色“布丁”一路向上攀爬，在右上终于取得了第1个齿轮！



继续依靠LV2的钻力配合“布丁”前进，在下一个版面遇到了一部讨厌的机器。它的攻击方式也还真够单一——除了丢出杂鱼困攻外，就不见还有什么其他本事。在对付杂鱼的同时，等待着他把筒状的身体伸出来——那是攻击他的好机会。



就这样轻松轰杀掉这个伪BOSS后，发现下一个版面里那个在链条上移动的机关貌似没通电，运行不了，于是只好继续向左走。钻开下一个版面中有裂纹的地面后，找到了电闸。果然，一拉下电闸，那个机关就运行了起来。通过那个机关后继续右行，在击中两架トラフグタンク，荡过上方的吊灯后，取得了第2个齿轮，钻力终于再次强化完毕！



接下来要继续向着社长室前进，因为我相信红钻石就在那里！用冲刺（↓+A）通过了一处狭窄通道后，一路跋山涉水终于找到了社长室。在这里，我找到了被夺走的红钻石以及ドクローラ—的社长——バグラ—。

バグラ—声称在盗贼之间没有什么规则可讲，夺取一切就是盗贼的法则，而他也听不进去所有的道理，于是他带着红钻石逃到了楼顶。我急急忙忙地追上楼顶，バグラ—驾驶大型机器人对我



发起攻击。

バグラ—

资料：拥有粗壮的蝎型尾巴，不仅能用此攻击敌人，还能从前端的嘴里吐出会自爆的炸弹人。
攻略要点：用钻子攻击其尾部的钻头，注意躲避炸弹人。

好不容易打败了这个蝎型机器人后，バグラ—却利用红钻石的神奇力量强化了机器人，只得继续战了。

バグラ—强化型

资料：虽然少了蝎型尾巴，但是却更为强悍。攻击方式为突进后撕咬对手，而且和之前一样，能够从嘴里连续吐出大批自爆炸弹人。
攻略要点：弱点在他那张大了的嘴部。

打倒这个缠人的家伙后，バグラ—还是不愿意将好不容易抢来的宝物归还给我，他带着钻石“乘风而去”。WORLD1 CLEAR！

WORLD2——ナリガネ美术馆

“哈哈……真痛快，ドクローラ—看到我们也只能落荒而逃。”カンブ—看起来真的是很兴奋。

“据传闻，ドクローラ—没有休息，连夜逃到了ナリガネ美术馆”，メンテ说完后看到了一个陌生的老人来到他们旁边，“不过，这个人到底是谁？”

“这是我们的老朋友——よろずや”，カンブ—回答，“他是开杂货店的，我们能用拣到的点卷和他交换各种各样的道具以及机器人配件。”

从此之后，我们就可以在よろずや的杂货店里购买各种东西了，这能大大强化我方实力。为了追回红钻石，我们又马不停蹄地向ナリガネ美术馆进发。卡车开到美术馆外后，把我弹射到美术馆屋顶上，我决定钻开屋顶后进入美术馆。



“くるり，听到了吗？”我刚潜入美术馆，カンブ—就开始呼叫我，“有情报表明他们把红钻石运进了这个美术馆，这次一定要取回我们的宝物！”

我选择了左边的通道，在那里我遇到了不少红色和蓝色的通风管，用钻子顺着它们内部的螺旋纹旋转可以继续前进，红色的管道需要



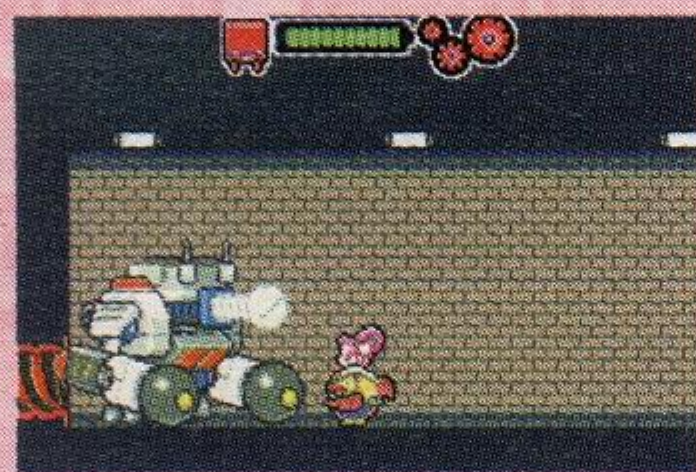
按R键进行顺时针旋转，蓝色的需要按L键进行逆时针旋转。就这样来到下图处，用钻头钻开左边黄色的箱子后会出现红色的通风管，在管道的另一端能取得齿轮。



紧接着，在后面的一个版面中，将左边的画移动到右边的画框里可以打开密道，继续前进。



就这样来到了位于美术馆大厅右边的一个版面，要通过这里就必须要运用那个两头都是螺旋筒的移动机关。用钻头卡在这个机关两头的螺旋筒后就能随着它的移动而升降，另外，当卡在这个机关的一头时，可以使用方向键移动到另一头。



利用这种机关，一路向上就可以取得第2个齿轮。之后原路返回，再破坏一根很粗的柱子，又解决到许多麻烦的警察、警犬后，被一个废弃的机器人挡住了去路。

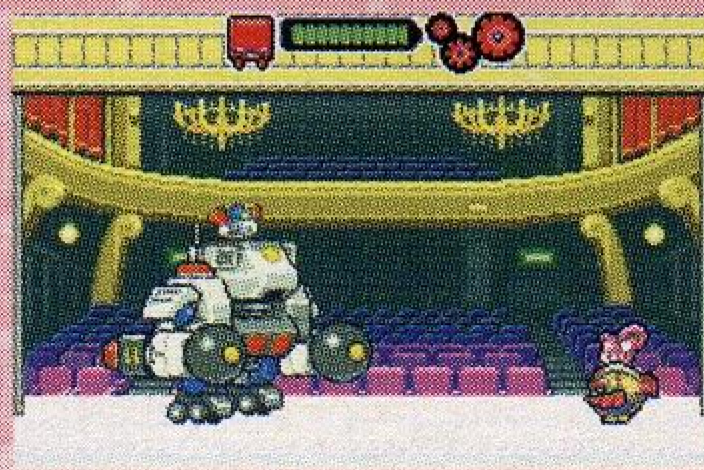


用钻子卸掉这个机器人身上那颗巨大的螺丝使之散架后，再将下图中的画移动到下面的画框打开道路后才得以继续前进。



可是刚走了不远，前面又没有了道路，这里只有许多狮子石像，看来机关就在这里了。于是，我把下面的那个单独的石像，对应最上面石像的朝向，将其搬到了左边第3个石像的下面——因为就它的朝向和其他的都不同。

一路奔袭，我来到了一个舞台上。这个美术馆的主人ナリガネ先生不只喜欢收集美术品，而且对各种各样的艺术都饶有兴趣，这个舞台就是他兴建的。在这个舞台上，随着布幕的缓缓拉开，我和坏警察们在这里上演了一出盗贼与警察的舞台剧。最后，警察动用了大型门卫机器人来缉拿我。



大型门卫机器人

资料：虽然和之前破坏的拦路的机器人一样，但是这台机器人明显多了几分杀气，攻击方式全为拳击。

攻略要点：虽然这部机器人很坚硬，平时钻头对它无效，不过当其挥拳过猛又没命中目标后而暴露出来的螺丝却是他的致命弱点。当其拳头变红后，注意闪躲即可避开它的攻击。

将这个大型门卫机器人大卸八块后，突然传来メンテ的通信：“前面的保险库的门不使用钻子是无法通过的，但是目前ラセンダー的齿轮已经相当疲劳了，先回到卡车上再做打算吧。”于是我回到了卡车上进行整顿。



回到保险库后先到前面的版块，转动机关以开启密码锁（顺时针2圈后，逆时针4圈）。

打开第一道密码锁后，我在水池边利用机关以水击退了大量空降炸弹（L和R键分别控制水柱左右移动）并借着水柱跳到了右边的台子上。在右边开启了第二个密码锁（逆时针5圈，顺时针3圈），继续前进不远后又得到了第2个齿轮，之后再次回到了水池边。这次利用水柱跳到左边的台子上，破坏掉柱子后，又搬运了两幅画，然后来到下图处钻开右边的箱子，出现通风管。用LV3的钻力通过通风管并借助机关来到了最后一个密码锁的机关前，继续开启后（逆时针6圈，顺时针1圈，逆时针12圈），我继续勇往直前，又在一根通风管里解决掉了一只蟹型机器人，我终于回到了保险库的大门前。转动机关使保险库大门洞开，我刚踏足其中，警察MMキャリ一驾驶着一个巨大的机器人从成堆的金块中冲了出来，BOSS战开始！



史从宇	当我拥有了PSP，我才知道我生命中最重要的东西是什么——钱！
读者资料	男，15岁，河南省郑州市中原路91号，450052

キャリー

资料：
形态一：攻击方式为投出手中的环状武器；用环将人套住后，以剑攻击。
形态二：从空中飞下进行突击，同时能召唤杂兵。
攻略要点：
形态一：在它投出环状武器后，腰部露出的红色胶管就是它的死穴，建议躲在其背后，待机攻击。
形态二：待其突击的时候向上启动钻子即可。

战胜キャリー后，我得到了黄钻石，但是这并不是母亲的红钻石，看来征途还长着呢。



WORLD3——カラクル遗迹

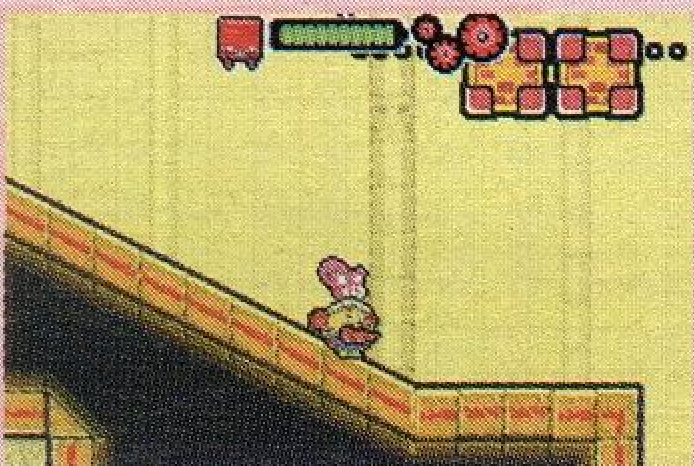
为什么我们的是红钻石，而美术馆里的却是黄钻石呢？メンテ解答了这一切，原来共有五颗钻石，被称为“五钻”，而我们的下一个目标是蓝色钻石，它就在カラクル遗迹里。



カラクル遗迹是深藏于某原始大陆，消失了的古代文明城市遗迹。到目前为止，有不少考古学家和遗迹猎人都想进入其中，然而却没有一个人能活着回来。究其原因，古代人为了保护遗迹里的宝物，而设置了大量狠毒的陷阱。虽然路途险恶，但是为了取回妈妈的宝物，我再次踏上了夺宝之路。



这个遗迹里到处都是被杀死后还会放出毒雾的敌人，得小心他们。取得第一个齿轮，再通过有滚石机关的走廊后找到第二个齿轮。可是前途并不像我想的那么平坦，在一个狭小的通道，我差点就见了阎王。那里下面都是只能从一边破坏的箱子，天花板上却有一堵针墙在不断往下落。还好我选择了正确的顺序(右2——右1——右2——右3——右4——右4——右3——右2)破坏掉箱子，杀出一条生路。



接着也通过了枪林弹雨等重重机关后，我达到了一个新的版面。在这里，一个移动板被箱子卡住了，不能移动了。于是我边躲避滚石，边破坏那些箱子，最后搭乘那个移动板继续前进。

在遗迹的广场，突然一颗光玉飞进了遗迹的石像里。“你看到那个光之玉了吗？它嵌进了那个古代石像头里。”カンブ一很惊讶，“这样子看起来真好笑，一定要弄清楚这个光之玉的秘密，试着想办法从高处钻击那个玉吧！”



メンテ不失时机地提出建议。然后，这个古代石像居然不可思议地动了起来。

古代石像

资料：由神秘光玉提供能量的古代人造石像头。使用带刺树球攻击。
攻略要点：树球不带刺时可以使用钻头钻进里面，到达高处后使用疾速后退到达光玉上方，向下攻击光玉即可。

战胜古代石像后，光玉飞走了，我也回到了卡车上。メンテ对刚才的一切依然觉得不可思议：“说起来那个光玉到底是什么东西？看起来像是什么能源，我不相信这么不科学的事，我已经给ラセンダ一装上了微型摄像机，希望你能调查清楚。”

于是我又回到了遗迹。这次我发现遗迹已经被水所淹没了，我必须得先找到能让ラセンダ一潜水的配件。我钻开右边的墙壁后，找到了



一扇小门。刚进门就遇到了两个驾驶机器人的老妇人，她们也在寻找钻石，想用钻石的神奇力量获得青春，她们更是宣言宝物是她们的，叫我们不要想染指。说完后，她们向我们发起攻击。

コソドロシスターズ

资料：著名盗贼姐妹，平时潜入水中，会从水里冲出，以机枪攻击。
攻略要点：攻击后出现的发光螺丝即是其弱点。

战胜这对盗贼姐妹后，得到了她们掉下的螺旋桨，ラセンダ一可以在水里运行了(L键后退，R间前



进）！在水中不断前进，终于在这座被水淹没了的遗迹的深处找到了光玉，大量的鱼群包裹着它，就像一只巨大的怪鱼。

巨鱼

资料：能从嘴里吐出石块、雷电球进行攻击，还能分解成鱼群。

攻略要点：分解成鱼群后，失去鱼群保护的光玉是脆弱的。

击破这只怪鱼后，我得到了那颗神奇的光玉，其正体果然是我们所寻找的蓝色钻石。



WORLD4——金属都市

目前可以肯定的是这五颗钻石都蕴藏着神秘的力量，只要收集齐了其他四颗钻石，我就一定能取回那颗红钻石。而就在我到达下一个目标——金属都市前，警察和ドクローラ一却在这里进行着邪恶的勾当。

“但是……博士”，警察局局长フグロ问，“レッドリル的那些家伙真的会到这里来吗？”

“那些家伙一定会来的，他们做梦都想夺回钻石，就在体育馆这个舞台上演一出钻石争夺战吧”，ドクローラ一的アイゼン博士阴险地说，“我们ドクローラ一会先和くるり会面，之后的就交给你们警察了。”



然而キャリ一却动摇了：“レッドリル是小偷，ドクローラ一也是小偷，为什么我们警察要和身为小偷的ドクローラ一合作？”

在商店里买到了强化钻头（可以破坏紫色的箱子）后，我到达了这座钢铁所铸成的都市，这里有着破坏后过会儿就能再生的箱子，还有着能够利用旋转力将人送到高处的机关（将钻头伸入其中旋转后，使用疾速回退）。



利用这些设计精妙的机关，虽然途中不断有警察想要逮捕我，但还是不能挡住我前进的步伐。之后我来个一个被螺丝挡住去路的版面，只能将挡路的螺丝通通清除后（L键为拧松螺丝，R键拧紧），我才能继续前进，后面也还经常遇到这种螺丝机关哦。接着我遇到了一个警用机器人，被它锁定了的话会死得很惨的，其弱点为中心的圆核。

接着，我又通过通风口，乘坐免费地铁后到达目的地。只是“便宜无好货”，我在地铁上为了躲避那些个柱子被累了个半死。メンテ告诉我，前面貌似有个拥有钻石的人在体育馆展示钻石，而红钻石也可能就在其中，于是我继续向着体育馆前进。

终于，在通过不少机关后，我踏进了体育馆。在这里，我见到了那颗魂牵梦萦的红钻石，可是一个恶心的家伙也同时映入了眼帘——アイゼン博士！

“钻石是我们的”，アイゼン博士蛮横地说，“叫我们还给你？也行！但是在那之前你将被警察的新型ワッパンダ一所逮捕！”



接着，キャリ一驾驶新型ワッパンダ一从我身后的地下升起，战斗是不可避免的了。

新型ワッパンダー

资料：2—2中キャリ一驾驶的机器人改进型。形态1的攻击方式为发射红、蓝两色的导弹；形态2追加突击攻击方式。

攻略要点：中间的屏幕上在不停地倒计时，当时间为0时，导弹会强制爆炸。用钻头能将导弹击回（L键对应红色导弹，R键对应蓝色导弹）。形态1时，若屏幕倒计时为0时，导弹在新型ワッパンダ一侧爆炸，则它会漏出腰部，攻击即可；形态2时，要在其俯冲向下攻击时，用钻头向上攻击其底部。

击破新型ワッパンダ一后，アイゼン博士带着红钻石逃跑了，我只得再次回到卡车上。为了追击飞走的アイゼン博士，还需要给ラセンダ一装备飞空套件。于是我上了房顶寻找飞空套件，刚找了不久就在一个房间里遇到了コソドロシスターズ，难道这次又是来送飞空套件的？



这次她们依然那么废，跳起攻击飞艇底部后，使之坠下，然后进行攻击就可以轻松战胜这对年迈的姐妹盗贼。战胜コソドロシスターズ后果然得到了飞空螺旋桨，好，开始追击アイゼン博士！就这样，我驾驶着ラセンダ一在空中追击アイ

天意　如果觉得调查表还是不够的话，可以单独写信给我们，非常欢迎读者大人来信提出你们的宝贵意见。不过饭还是要吃的，毕竟身体是“革命”的本钱……

ゼン博士，利用R键和L键控制ラセンダ—升降，在这个建设中的钢铁都市里穿梭自如。在高空，我见到了一个古怪装置——据说这座金属都市采用了高新技术以控制天气，而我眼前的就是个天气控制器，名为アメデス。

アイゼン博士利用钻石之力控制了アメデス，



并用它来攻击我。打倒アメデス形态1后，アイゼン博士再次利用红钻石之力使之再次充满力量。

アアメデス

资料：形态1时会用带刺蔓藤形成通道，在通道上有喷雾、吹风、放电的小虫；形态2使用大型光束炮攻击。

攻略要点：对付形态1的アメデス只需要使用3级钻力到达它下面，攻击即可；形态2时，需要待其发射光束炮后攻击发亮部位。

我终于取回了红钻石，看来这一切可以告一个段落了。但是，就在我赶去和伙伴们会合的时候，警察局局长フグロ带人虏走了我。



WORLD5——ランドヘル监狱

“罪犯的罪状有：潜入ドクロ—ラ—本社、盗取美术馆金库中的金块、在贵重的遗迹乱涂乱画，还吃了17次霸王餐……”在ランドヘル监狱，フグロ细数着我的“罪名”。

キャリ—抗议：“可是这些纷争都是ドクロ—ラ—引起的……而且，没经过审判就把犯人关进监狱……”

フグロ气恼地打断了キャリ—：“与其做这些，不如先检查下犯人的身体，找到那颗红钻石！”

在卡车里等待的カンブ—和メンテ意识到了事态的不妙，他们也赶到了ランドヘル监狱外，他们使用无线电启动了ラセンダ—，要救出我看来只能靠它了（按B键能够使ラセンダ—



暂时隐身以避过红外线探察装置）。避开重重机关后，ラセンダ—钻开了牢门，我预先放到它里面的红钻石却显现出了妈妈的样子，看来是妈妈在天国庇佑着我！

乘上ラセンダ—，到了我和这个监狱说“BYE BYE”的时候了。我刚走了不远，背后突然冒出了个家伙，这家伙的子弹有剧毒，一次也不能被碰到，我只得边用钻头击落他的子弹，边寻路逃出。

逃着逃着，我跑进了这座监狱的拷问屋，フグロ在这里设下了陷阱等着我呢——名为“红与蓝的无间地狱”，在这个“无间地狱”中不停有定时炸弹落下，红色的炸弹用R键进行拆弹，蓝色的用L键，坚持一段时间后，陷阱解除。



“想从这里逃走没那么容易”，正当我来到监狱大门时，キャリ—出现了，“你是小偷，我是警察，但是，警察的某些做法太可笑了，所以，我决定在这里帮助你。”说完，她启动了一个机关后，转身离去。用机关打开大门，但是フグロ却早守在了海边，这次他使用了绿钻石的力量召唤来了巨大的机器人。

哨台机器人

资料：用绿钻石之力，以哨台变成的机器人。巨大的手部不仅能进行锤击，还能放出射线，头部也能发射大量导弹。

攻略要点：当其向下锤击时，用钻子向上钻其手部，之后进入其内部，在50秒内破坏掉引擎，一共需要破坏3个引擎。



WORLD6——钻头导弹

就当我以为已经成功从监狱脱出时，意想不到的大事发生了！バグラ—动用秘密开发的钻头导弹对レッドリル本部发起了袭击。不用说，目的肯定是在地下100M处的レッドリル极秘基地，我父亲还在那里养伤呢。匆匆赶回基地，所幸的是导弹的弹管还在地面上，我决定潜入破坏导弹引擎，以阻止其继续下钻。

这个导弹内部布满电流，我小心翼翼地稳步前进，终于在导弹下潜到地下50米处来到了引擎间，可是这里布满箱子，时间也不多了，我得在3分钟内破坏掉这些箱子，到最下面破坏掉引擎（使用↑+L攻击红色管子）。

破坏掉引擎后，我继续逆时针旋转使导弹退出了地面，就在大家都高兴的时候，导弹的自爆装置却启动了，我得到控制导弹喷射的房间去切换其喷射方向。通过大段通风管后到达

李雷	上课时，我对前排的两同学说：“等哥们我中了500万，买一台PSP和一台NDS让你俩分！”结果下课时，两人为谁要PSP而大打出手。我晕……
读者资料	男，17岁，河北省沧州市西环路集装箱北化机宿舍楼红点楼201，061001

了目的地，按下了切换开关。可是，爆炸似乎不是这么简单就能避免的，由于动力系统不平衡，爆炸再次一触即发，我只好通过来回搬运机器以平衡左右动力机能量平衡。



终于将动力调整平衡了，ドクローラー，接受我们的回礼吧！导弹笔直地飞回了ドクローラ一本社，接着，美丽的烟花炸裂开来。

爆炸后，一个巨型机器人出现在ドクローラ一本社的废墟中，“没想到这个为了统一世界西部区而建造的最终兵器居然这么快就要出动了！”バグラ一坐在机器人头顶说。

“那是什么？”我们都惊奇于眼前的一切，“好，就这样冲进那堆废铁里！”

显然，バグラ一十分气愤：“废铁！？太失礼了，这个最终兵器可是有名字的，名为‘ヘビーコンダラ’！”

“准备突入……接下来的一切都拜托你了！”卡车将我弹到ヘビーコンダラ上后，却因为闪躲不及，撞上了ヘビーコンダラ，我和卡车上的同伴失去了联系。这时候，キャリー警部也到达了现场。

在ヘビーコンダラ上有着许多隐藏的道路，比如下面就是其中一条，穿过后能取得LV3的齿轮。

终于，历尽千辛万苦后，我破坏掉了ヘビーコンダラ，但是ラセンダ一也因为超负荷运行而损坏了，最糟糕的事也发生了——バグラ一出现在我的面前：“小姐，你的玩具动不了了吧。只要黑钻石在我的手里，复活多少次都行。可是，你现在却是孤零零的一个人。”

“不！老大你不是一个人！”突然传来了カンブ一和メンテ的通信。



“现在还不是后退的时候！”キャリ一警部也赶来了，“你没有了强有力的武器，那就紧握你的拳头吧！”

大家……对！我不是孤单的一人，我要继续战斗下去！

バグラー

资料：能悬浮于空中，以机枪攻击，也可俯冲突击。

攻略要点：待其突击落地后，按住B键蓄力，用拳头攻击他。

取得胜利后，黑钻石因为使用过度而碎裂。我留下了红钻石，将黄钻石交给了キャリ一警部，以借助其力量逮捕罪犯。这时候，コソドロシスターズ突然出现，抢了剩下的钻石就跑，キャリー警部追了出去。



数日后，父亲的伤终于好了，カンブ一提议借助红钻石之力修复基地，可是父亲拒绝了：“那样做的话，我们岂不是和ドクローラ——样了。自己的事情应该用一己之力来完成！”

“可是，我们探宝用的卡车已经坏了呀。”正当カンブ一抱有这个疑问时，メンテ驾驶着新卡车出现。



大家一起开始踏上新的寻宝之旅吧！大家离开后，红钻石映射出妈妈的影子，她在对我们挥手作别呢！

商店货物一览

货物名称	效果	出现时间
エネルギータンク	HP上升100	WORLD2通过
グッドリル	可以破坏紫色箱子	WORLD3通过
ハードリル	可以破坏银色箱子	WORLD4通过
アジとのちず	开启WORLD1隐藏关	WORLD5通过
びじゅつかんのちず	开启WORLD2隐藏关	通关后
いせきのちず	开启WORLD3隐藏关	通关后
とかいのちず	开启WORLD4隐藏关	通关后
けいむしょのちず	开启WORLD5隐藏关	通关后
ちかアジトのちず	开启WORLD6隐藏关	通关后





文/Justice 责编/方舟



超级机器人大战J		
スーパーロボット大战J		
S·RPG	BANPRESTO	日版
6090日元	2005.09.15	1人用
128M	12岁以上	无对应周边

GBA

超级机器人大战J 攻略补完计划

在笔者近一周的不懈努力之下，终于将号称GBA史上最长流程的《机战J》彻底爆机了。本次我们将补完上一期攻略没有来得及刊登的分支部分，请各位读者自行与上期攻略对照阅读。

第1话：降ってきた灾厄

（男主角路线）

男主角路线第一话，照例还是毫无难度的一关。只要让甲儿站在能回复EN的建筑上，靠反击便可以轻松全灭初期敌人。机械兽登场后用甲儿配合增援的主角机也可以很轻松地将他们干掉。

◆敌人初期配置
バッタ(AI)x4
◆敌人援军1
バッタ(AI)x6
◆敌人援军2
机械兽ダブラスM2(机械兽头脑)×2
机械兽ガラダK7(机械兽头脑)×2

◆我方初期配置
マジンガーZ(甲儿)
◆我方援军1
アフロダイA(さやか)
◆我方援军2
主角专用机(主角)

第2话：目的地、火星！

（男主角路线）

本关敌人出现顺序与女主角路线刚好相反。初期敌人是联合军，后期敌人则是木星蜥蜴的无人机，但哪一边也不厉害。

◆敌人初期配置
メビウス(连合兵)x6
デルフィニウム(连合兵)x6
◆敌人援军
カトンボ(AI)x2
バッタ(AI)x9

◆我方初期配置
ナデシコ(ユリカ)
◆我方援军
エステバリス0Gリョーコ(リョーコ)
エステバリス0Gヒカル(ヒカル)
エステバリス0Gイズミ(イズミ)

第11话：沙漠の虎

（大天使路线）

第10话结束后选择大天使路线便会进入本关。初期敌人是扎夫特的杂兵，其中巴库的运动性比较高，有必要的话可以加个集中。增援的沙漠之虎回避能力则相当BT，我方超级系要留一两个必中给他。

◆敌人初期配置
バクゥ(ザフト兵)×4
ジン(ザフト兵)×4
ディン(ザフト兵)×2
◆敌人援军
ラゴゥ(バルトフェルド)

大型地上战舰（ザフト士官）
バクゥ（ザフト兵）×8
ディン（ザフト兵）×6
◆我方初期配置
アークエンジェル（マリュー）

第12话：燃える沙尘の中で

（大天使路线）



初期敌人是垃圾一样的拉达姆，总之先捏掉它们攒气力吧。第一批援军中骑士短刀比较棘手，不用精神想打中他不太容易。拉达姆全灭后扎夫特军登场，战斗到一定程度后还会有伊扎克和迪亚卡带兵支援。好在他俩在沙漠中移动速度不佳，我军可以暂时后退，清理杂兵后再围攻之。

◆敌人初期配置
ラダム兽（ラダム兽）×8
◆敌人援军1
テッカマンダガー（ダガー）
ラダム兽（ラダム兽）×8
◆敌人援军2
大型地上战舰（ザフト士官）
バクゥ（ザフト兵）×6
ディン（ザフト兵）×4
◆敌人援军3
ジン（ミゲル）
バスタガンダム（ディアッカ）
デュエルガンダムAS（イザーク）
バクゥ（ザフト兵）×6
ディン（ザフト兵）×4
◆我方初期配置
主角专用机（主角）
レイズナー（エイジ）
ブルーアース（ノアル）
ベイブル（デビッド）
バルディ（ロアン）
◆我方援军
アークエンジェル（マリュー）
テッカマンブレード（ブレード）
ストライクガンダム（キラ）
スカイグラスパー1（ムウ）

第13话：深海を发して

（大天使路线）

又是烦人的BP系……初期只有勇和比玛两人。总之先后退，等到与我军主力会合后再反扑吧。敌军增援中的乔纳森永远都是个难缠的家伙，最好码足了精神一回合送他回老家免得闹心。由于本关我军没有母舰，修理/补给机会比较辛苦了吧。

◆敌人初期配置
カナン・グランチャー（カナン）
シラー・グランチャー（シラー）
グランチャー（リクレイマー）×7
◆敌人援军（总数6机以下出现）
ジョナサン・グランチャー（ジョナサン）
グランチャー（リクレイマー）×15
◆我方初期配置
ヒメ・ブレイン（比玛）
ユウ・ブレイン（勇）

第14话：苍き流星となって

（大天使路线）

第一波敌人是送气力的无人机，让对气力要求较高的角色优先吧。援军中凯尔可以用英治说得，这会影响到他之后是否加入。SPT虽然没有BP系那么难缠，不过也挺讨厌的。战斗中英治会剧情发动V-MAX，战斗力大增，不过这一能力目前还不能自由运用。初期敌人全灭后扎夫特军会出现，由于水中MS比较多，最好把它们引到陆地上再慢慢打。

◆敌人初期配置
バッタ（AI）×4
スカルガンナー（AI）×6
カトンボ（AI）×2
◆敌人援军
グライムカイザル（ゲイル）
ディマージュ（カルラ）
ソロムコ（グラドス兵）×4
ブレイバー（グラドス兵）×8
◆敌人援军
ボスゴロフ级（ザフト士官）×2
バスタガンダム（ディアッカ）
デュエルガンダムAS（イザーク）
ブリッツガンダム（ニコル）
ジン（ミゲル）

李读者	希望杂志能每月三期，这样生活就更有意思了。
读者资料	男，10岁，北京市海淀区双榆树北里14号楼2门501，100086

グーン(ザフト兵)x8
ゾノ(ザフト兵)x4

◆我方初期配置

アークエンジェル(マリュー)
レイズナー(エイジ)

第15话：それぞれの想い、それぞれの决着

(大天使路线)

第一批第二批敌人都是拉达姆，除了骑士短刀外没有任何威胁性。D-BOY和贝卡斯合体后不但移动力上升，而且被打爆后还会脱皮一次,生存性大大提高。敌人全灭后古拉杜斯军还会出来捣乱，不过都是些杂兵，可以轻松搞定。

P.S：这次终于能把讨厌的骑士短刀送上西天了，庆祝一个先。

◆敌人初期配置

ラダム兽(ラダム兽)x9

◆敌人援军1

テッカマンダガー(ダガー)
ラダム兽(ラダム兽)x9

◆敌人援军2

ディマージュ(カルラ)
ソロムコ(グラドス兵)x6
ブレイバー(グラドス兵)x8

◆我方初期配置

アークエンジェル(マリュー)
ストライクガンダム(キラ)
スカイグラスパー1(ムウ)

◆我方援军

テッカマン+ペガス(ブレード)
ブルーアース(ノアル)

第21话：これは[仆たちの战争]だ 前篇

(机动战舰路线)

木连的人形兵器不但皮糙肉厚，而且还同时具备防护罩和分身能力，比较头疼。由于艾斯特巴利斯的部分武器可以抵消他们的防护罩，所以还是多用吧。由于剧情问题，母舰本关只有3人份精神，而且少了重要的“加速”，喜欢快速突击的玩家大概要头疼了。本关过后可以得到艾斯特巴利斯的月面模组，这一模组不需要母舰提供能源，但缺点在于残弹过少，仍然不适合持久战。

◆敌人初期配置

木连式战舰(木连士官)
ダイマジン(元一朗)
マジン(木连兵)x2
テツジン(木连兵)
カトンボ(AI)x2
バッタ(AI)x9

◆敌人援军(总数8机以下出现)

バッタ(AI)x12
マジン(木连兵)x2
テツジン(木连兵)x2

◆我方初期配置

ナデシコ(ユリカ)
主角专用机(主角)
エステバリス月面アキト(アキト)

第22话：これは[仆たちの战争]だ 后篇

(机动战舰路线)



敌人构成跟上一关差不多,木连的人形兵器全都有直线攻击的地图炮,近战单位最好注意一下站位。击坠元一朗后白鸟九十九会出来闹个场，把小惠和遥姐姐送回来，这样机动战舰便又有5人份精神了。将木连赶走后会有一小批拉达姆兽出来，正好机动战舰新装了相转移炮，把它们引到一起祭刀吧！

◆敌人初期配置

木连式战舰(木连士官)
ダイマジン(元一朗)
マジン(木连兵)x2
テツジン(木连兵)
カトンボ(AI)x2
バッタ(AI)x9

◆敌人援军(总数8机以下出现)

マジン(木连兵)x2
テツジン(木连兵)
バッタ(AI)x9

◆敌人援军2

ラダム兽(ラダム兽)x12

◆我方初期配置

ナデシコ(ユリカ)
エステバリス0Gアキト(アキト)

潘杰 机战J中的BGM与女主角都很夸张啊！
读者资料 男，17岁，湖北武汉，430034

第23话：华丽なるル・カイン

(机动战舰路线)



首先要攻下被拉达姆占据的基地，敌人中有几只大型拉达姆稍微难对付一些，不过总的来说还是不强。将这帮黏糊糊的怪物放倒后，先后会有木连和古拉杜斯军向我军发起冲击。胜利条件是母舰到达地图右端，不过有信心的玩家可以借助基地的回复效果将敌人全灭。敌人中的死鬼队比较难对付，要集中火力一个一个敲掉。

◆敌人初期配置

ラダム兽(ラダム兽)×8

ラダムマザー(ラダム兽)×6

◆敌人援军1

木连式战舰(木连士官)

デンジン(源八郎)

デンジン(三郎太)

マジン(木连兵)

テツジン(木连兵)

カトンボ(AI)×2

バッタ(AI)×6

◆敌人援军2

グラドス大型战舰(グラドス士官)×2

ダルジャン(ゴステロ)

ダンコフ(ゲティ)

ガッシュラン(マンジェロ)

エルダール(ボーン)

ディマージュ(グラドス兵)×4

ブルグレン(グラドス兵)×4

ソロムコ(グラドス兵)×8

◆敌人援军3

デザイア(シャピロ)

◆我方初期配置

ナデシコ(ユリカ)

レイズナー(エイジ)

テッカマン+ペカス(ブレード)

第32话：怨念の终焉

(大天使路线)

终于要与铁甲龙决战了。初期敌人是雷、地、山的三角关系组合，注意击破雷的时候地会用一大堆精神，击破地的时候山会用一大堆精神，击破山的时候谁也不会用精神……可怜的胖子。总之我们应该按照山→地→雷的顺序击破，不过这三个家伙都有地图兵器且威力不弱，受损伤的单位要及时修理。三人全灭后幽罗帝会亲自登场，正常情况下她会驾驶七卦合体铁甲龙出现，但假如之前的八卦众全部由志雷马击破，则她可能会驾驶强到逆天的八卦合体“大志雷马”登场！这部机体的攻击力极其野蛮，假如它出现的话还请各位玩家自求多福。铁甲龙全灭后原创敌人会登场，此时我军应该已经没什么余力了，在他们进入战斗距离前尽可能修修补补吧。

◆敌人初期配置

雷のオムザック(塞卧)

山のバーストン(祇枪)

地のディノディロス(ロックフェル)

ベヘモス(佣兵)×2

Zy98シャドウ(佣兵)×10

◆敌人援军

ハウドラゴン(幽罗帝)

ベヘモス(佣兵)×2

Zy98シャドウ(佣兵)×10

◆敌人援军2

ヴォルレント(ジュア=ム)

ドナ・リュンピー(从士)×2

ガンジャール(从士)×2

リュンピー(从士)×7

◆我方初期配置

アークエンジェル(マリュー)

天のゼオライマー(マサト)

主角专用机(主角)

第37话：舞い降りる剑

(大天使路线)



第一批敌人是扎夫特、第二批敌人是扎夫特、第三批敌人还是扎夫特……反正都是一些杂兵，我军只要兵分两路阻拦他们的去路即可。原创敌人也会在中间出来闹场，不过他们与扎夫特也是敌对关系，我们大可以借刀杀人。将第二批敌人清扫干净之后基拉和穆出现，此时胜利条件变为母舰4回合内到达地图最下端，当然4回合内全灭敌人也是一样可以过关的。注意大天使最好从一开始就预谋性地向地图下方移动，以

免因时间赶不上而成了阿拉斯加基地的人柱……

◆敌人初期配置

ジン(ザフト兵)x4
シグー(ザフト兵)x2
ディン(ザフト兵)x8
バグゥ(ザフト兵)x3
ゾノ(ザフト兵)
グーン(ザフト兵)x2

◆敌人援军1

ジン(ザフト兵)x4
シグー(ザフト兵)x2
ディン(ザフト兵)x8
バグゥ(ザフト兵)x3
ゾノ(ザフト兵)
グーン(ザフト兵)x2

◆敌人援军2

シグー(ザフト兵)x2
ジン(ザフト兵)x4
指挥官用ディン(ザフト兵)x2
ディン(ザフト兵)x4
バグゥ(ザフト兵)x4

◆中立援军

ラフトクランス(フー=ルー)
ヴォルレント(准骑士)x2
ドナ・リュンピー(从士)x2
ガンジャール(从士)x2
リュンピー(从士)x8

◆我方初期配置

アークエンジェル(マリュー)
主角专用机(主角)

◆我方援军

フリーダムガンダム(キラ)
スカイクラスパー1(ムウ)

第44话：どこにでもある「正义」

(机动战舰路线)



援军、援军、还是援军，本关我们要面对四面八方无穷无尽的木连部队。突击战是没有胜算的，还是以陨石地形为依托老老实实打阵地战吧。不过敌人多也有个好处，那就是他们密集的队形让我们的COMBO武器和地图武器大有用武之地。

◆敌人初期配置

木连式战舰(木连士官)
デンジン(木连兵)
マジン(木连兵)
テツジン(木连兵)
カトンボ(AI)x2
バッタ(AI)x6

◆敌人援军

ダイマジン(元一朗)
木连式战舰(木连士官)
デンジン(木连兵)x2
マジン(木连兵)x2
テツジン(木连兵)x2
カトンボ(AI)x2
バッタ(AI)x6

◆敌人援军2

かぐらつき(木连士官)
木连式战舰(木连士官)
マジン(木连兵)
テツジン(木连兵)
カトンボ(AI)x2
バッタ(AI)x9
ディマージュ(ギウラ)
ディマージュ(カルラ)
ブルグレン(グラドス兵)x3
ソロムコ(グラドス兵)x6

◆我方初期配置

ナデシコ(ユリカ)

第45话：たった一つの「寒えたやり方」？

(机动战舰路线)

初期敌人是一大群木连兵。建议先打左上方的部队，因为只要将元一朗的HP打掉一半，源八郎和三郎太便会跟着撤退。木连军全灭后古拉杜斯军倾巢而出，假如没信心将他们全灭的话就集中火力攻击鲁·卡因司令官，将他击破后夏皮罗以外的敌军便会全军撤退。

◆敌人初期配置

木连式战舰(木连士官)x2
ダイマジン(元一朗)
デンジン(源八郎)
デンジン(三郎太)
マジン(木连兵)x2

テツジン(木连兵)x2
デンジン(木连兵)x2
カトンボ(AI)x4
バッタ(AI)x14

◆敌人援军

ザカール(ル・カイン)
デザイア(シャピロ)
ダルジャン(ゴステロ)
ダンコフ(ゲティ)
ガッシュラン(マンジェロ)
エルダール(ボーン)
ディマージュ(カルラ)
ブルグレン(グラドス兵)x4
ソロムコ(グラドス兵)x8

◆我方初期配置

ナデシコ(ユリカ)
ファイナルダンクーガ(忍)
レイズナーmk2(エイジ)
エステバリス0Gアカツキ(アカツキ)

第47话：动く山脉

(机动战舰路线)



由于本关有特殊要求，我们应该从一开始就全军赶往地图中央。初期敌人全灭后暗黑大将军率部下出现，同时真空管光头准将也会对此区域发射核弹。我们要在4回合内将强制出击的3架BP移动到3个指定地点，之后BP系敌人登场，与我军共同挡住了核导弹。在这之后便要同时应对红黄两军了，当然我们也可以故意引得他们火拼，然后用地图炮收渔翁之利。

◆敌人初期配置

グランチャー(リクレイマー)x21

◆敌人援军

バロンズゥ(ジョナサン)
シラー・グランチャー(シラー)
クインシィ・グランチャー(クインシィ)
グランチャー(リクレイマー)x21

◆中立援军

恶灵将军ハーディアス(ハーディアス)
怪鸟将军バーダラー(バーダラー)
妖爬虫将军ドレードウ(ドレードウ)
战斗兽ダンテ(战斗兽头脑)x6
战斗兽サイコベア(战斗兽头脑)x6

◆我方初期配置

ナデシコ(ユリカ)
マジンカイザー(甲儿)
ネリー・ブレン(勇)
ヒメ・ブレン(比玛)
カント・ブレン(カント)
ナッキィ・ブレン(ナッキィ)

第48话：飞翔

(机动战舰路线)



假如不追求经验和奖励的话，本关倒是颇为华丽，我军大可以龟缩在地图顶端欣赏下面的红黄合战。不过由于乔纳森运动性高超又有HP回复，包括暗黑大将军本人在内的黄军全员都无法令他的HP掉到40000以下。总之等红黄合战分出胜负之后，我们再下去打扫战场吧。击破乔纳森后昆西会出现，击破昆西后巴隆又会出来……无论哪一个都十分难缠，总之这是令人头疼的一关。

◆敌人初期配置

バロンズゥ(ジョナサン)
グランチャー(リクレイマー)x12

◆敌人援军

クインシィ・グランチャー(バロンズゥ)
グランチャー(リクレイマー)x9

◆敌人援军2

ハイパーバロンズゥ(バロン)

◆中立初期配置

无敌要塞デモニカ(暗黑大将军)
恶灵将军ハーディアス(ハーディアス)
怪鸟将军バーダラー(バーダラー)
妖爬虫将军ドレードウ(ドレードウ)
战斗兽ダンテ(战斗兽头脑)x4
战斗兽サイコベア(战斗兽头脑)x4

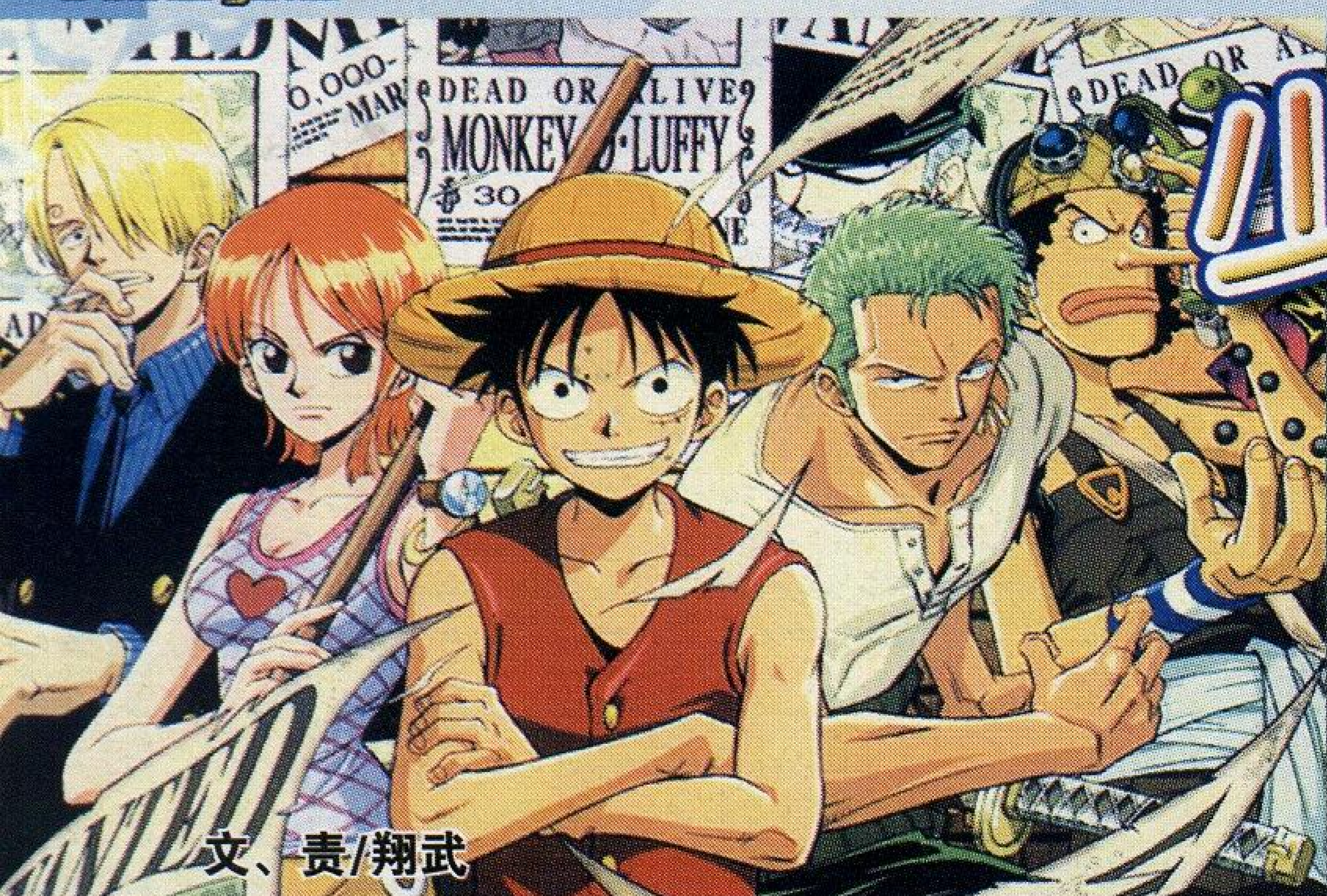
◆中立援军

暗黑大将军(暗黑大将军)

◆我方初期配置

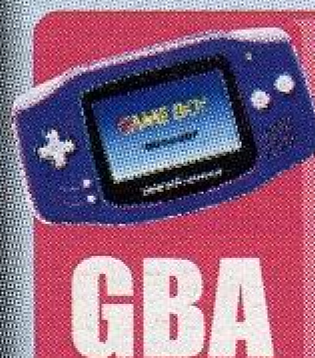
ナデシコ(ユリカ)
マジンカイザー(甲儿)
ネリー・ブレン(勇)
ヒメ・ブレン(比玛)

张远	该学习时就要认真学习，该打游（方言，玩游戏机）时就要疯狂打游。
读者资料	男，19岁，广西大学西校园36号信箱，530004



文、责/翔武

少年JUMP 海贼王



少年JUMP 海贼王		
SHONEN JUMP'S ONE PIECE		
ACT	BANDAI	美版
29.99美元	2005.09.12	1人用
64M	全年龄推荐	无对应周边

GBA

操作介绍

方向键	控制移动/抓的方向
B键	攻击
A键	跳跃
L键	切换使用必杀技的角色
R键	伸手抓东西
路飞的招式	
橡胶钟	↑+B
橡胶手枪	↓+B
橡胶鞭	跳跃中B
橡胶长矛	跳跃中↓+B
橡胶机关炮	B连打
橡胶气球	↓↓（空中可）
橡胶火箭炮	A+B
橡胶战斧	↑+A+B

流程攻略

NAVY BASE

●AREA1

以海贼王为目标的路飞由于没有船，钻到木桶中，漂到了一个海贼船上。

游戏的第一关，敌人很好解决，熟悉R键的使用（既可以通过一些特殊地段，又可以抓



物品）。到达最后有海贼旗的地方就可以过关了。

分支：在终点的海贼旗上方的平台处见到柯比，由于肥婆阿尔维达正在到处找他，他也想逃出这里。得到消息后回到之前的甲板上，在最上方的甲板上见到阿尔维达。

阿尔维达的攻击方式很单调，等她跳过来攻击的时候原地向上跳躲开，然后用连续技攻击，反复如此就可以打败她了。



●AREA2

到海军基地内，路飞见到了海贼猎人佐罗。镇上的居民"得罪"了这里海军大佐莫甘的儿子，为了替镇上居民顶罪，所以被绑了起来。

海军基地里的敌人也比较简单，只要注意枪手就可以了。

用得到的炸弹炸坏了铁箱子，进去后可以得到一次续关机会。

最后的BOSS是莫甘大佐的儿子海尔莫波，他只会叫手下的海军攻击，只有趁他出来的时候才可以攻击他。

●AREA3

BOSS战：莫甘大佐，他的攻击方式比较多，而且还可以防御，没有把握的可以使用"下+A"攻击，这样不但可以攻击到，而且还能和他保持一定距离。当他召唤杂兵的时候要及时清理杂兵，不然很碍事。

战斗结束后佐罗加入（按L键可以切换），可以使用他的必杀技。



PORT TOWN

●AREA1

这个镇临近港口，一直受海贼攻击，镇上的大部分居民已经到各地避难了。巴基海贼团以这里作为自己的营地，并且不断闹事，为了把他们从这个镇上赶走，路飞和巴基海贼团展开了对决。

本关很多地方都是可以掉下去的，一定要小心。另外，本关中会出现横竿抓在上面可以左右移动，起跳落下后手臂会拉长，借助这种力可以跳得更高，后面会用到这种技巧，一定要掌握。



中途会遇上巴基海贼团中的卡巴基，卡巴基的攻击方式十分简单，很容易就能解决。



●AREA2

前面部分没有什么难度，途中会遇到卡巴基两次，不过他仍然是只有挨打的份。

这里利用大炮把路飞打出去可以少走不少路，另外，在被打出去后，按A键可以让路飞弹来弹去，有些地方需要这种技巧来收集金币。



最后在宠物店门口遇到了巴基海贼团中的莫吉，要把他从狮子上打下来，然后再攻击他。他的攻击方式比较单一，熟悉后是没难度的。

●AREA3

BOSS战：终于到了和巴基对决的时候了，由于巴基有分裂果实的能力，所以打起来会麻烦一些。他把腿扔去出时，可以攻击飘在天上的身体，他还会把身体全部分开，这时只能攻击他的头部，同时还要小心他手上的刀。打败巴基后，



娜米加入。

SYRUP VILLAGE

●AREA1

来到乌索普的家乡，乌索普一心想像父亲那样成为一名伟大的海贼。而一直患病卧床的卡雅小姐，每天都听乌索普给她讲故事，但却不知道危险正在临近，她的管家——原黑猫海贼团的船长库洛正在策划一场阴谋。

途中会遇到黑猫海贼团中猫人兄弟中的二人，毫无难度。

●AREA2

本关的路线显得有些乱，途中会有村子中的小孩挡路，暂时不用理会。途中再次遇到猫人兄弟，和上次一样，非常简单。



BOSS战：强戈，他是催眠师，攻击方式有催眠、混乱、还有用环形刀攻击。中了催眠后，暂时无法动弹，受到伤害后会清醒。中了混乱后，左右方向会相反，同样也是受到伤害后清醒。至于环形刀就非常好躲了。另外，他的HP在50%以下时还会增加新的攻击方式——致盲，中了后屏幕都是马赛克，即使受到伤害也无法恢复，只能到时间恢复。

●AREA3

BOSS战：库洛船长的速度很快，但是攻击后硬直时间也比较大，容易抓住机会攻击。当他HP在50%以下时会用出最强的必杀技“朽死”，速度很快只能跳跃躲避。打败他后，乌索普也加入了路飞的队伍。

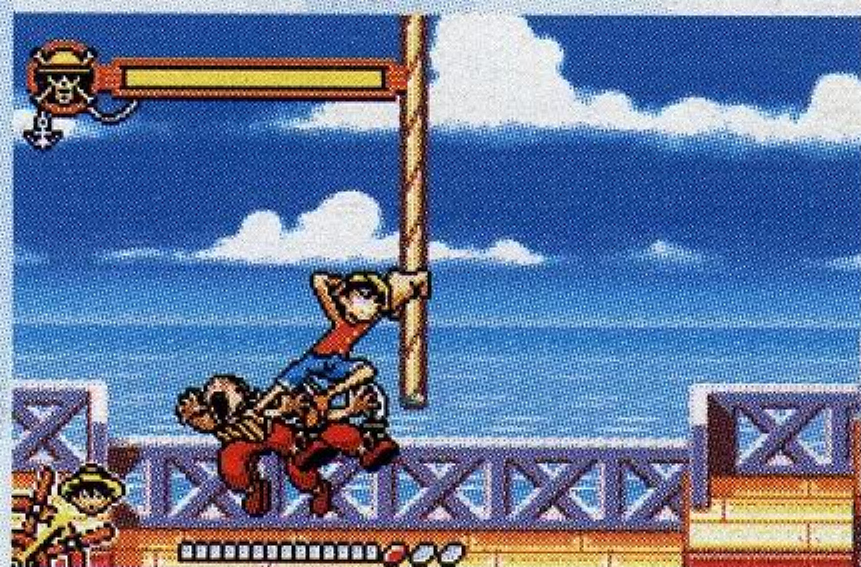


BARATIE

●AREA1

在海上航行肯定要解决食物问题，但是路飞的海贼团中没有一个会厨艺的，于是几个人来到了海上餐厅，决定填饱肚子，再找个厨师一起出海。

本关中出现了旋转杆，抓上去后会按螺线旋转下来并且腿部带有攻击力。



途中遇到克里克海贼团的铁壁帕鲁，他也只是在那里扔几个带火的钢珠而已。

●AREA2

这里需要用到之前提到过的技巧跳上去。



再次遇到帕鲁，和之前一样只是在原地捣乱，可以从他背后攻击，比如用橡胶火箭炮推倒他，看他倒地起不来的样子还真是好笑。第三次遇到帕

翔武	放心吧！到我的手里绝对安全！
雪人	别把自己说得像护花大使似的……



鲁时就可以将他彻底打败了。

BOSS战：冷血鬼人——金，金不但攻击力高，而且速度也很快，还有防御。HP50%以下会使用破坏力极大的招，把平台慢慢拆掉（不过还会复原）。



● AREA3

BOSS战：克里克，在见到克里克前还要走一段路，路上克里克不停地用各种武器攻击。和克里克正面交手后，他只是在角落里不停地用远程武器攻击，而且任何招式都不能将他打倒。当HP50%以下时会使用毒瓦斯，在瓦斯中HP会不断减少。可以把克里克从桅杆上推下去（按方向键就行），那样瓦斯就会消失，不过也要小心他的长枪攻击。打败克里克后桑吉答应和路飞一起出海。



ARLONG PARK

● AREA1

娜米的突然离去让众人都很疑惑，为了探明究竟，众人到了可可亚西村，得知了娜米的身世以及鱼人阿龙的罪行，决定到阿龙的地盘上讨伐他。



中途会遇到空手道鱼人库罗奥比，但他只是打完一拳就离开。

● AREA2

关卡前面部分没有什么难度，只要注意在冰上多用跳控制速度就可以了。

在娜米家附近会遇上海军那只“老鼠”，他只是召唤杂兵攻击。



除娜米外剩下的人全在队伍中，他们才会让你通过。



BOSS战：对付阿龙手下的三个鱼人，他们会轮流使用自己的必杀技，找到规律后就没有什么难度了。



● AREA3

BOSS战：阿龙有两条HP，打起来要花些时间。最初的几种攻击都可以用条约来闪避，HP60%以下时会增加新的攻击方式，也比较好躲闪。HP30%以下时会使用锯刀。打败他后娜米加入。



ROGUE TOWN

● AREA1

海贼王罗杰出发的地方，也是他被处刑的地方，伟大航路的起点。海军大佐斯莫卡镇守在这里，来这里的海贼如果不能逃过他这一关，都不能进入伟大航路。

本关有一些没打开的门，需要找到同伴后才可以打开。其他地方没有什么难度。

● AREA2

本关是强制卷轴移动，但是关卡的布局比较简单，只是敌人比较讨厌，其他的没有什么要特别注意的。

第二部分是纵向的强制卷轴，图中的地方一定要注意跳跃高度。



第三部分又改为横向的，这里一定不能在上面耽搁，不然会被卡死。



前方有路障，要及时得到



炸弹。

BOSS战：海军女剑士塔希琪的攻击距离有限，而且直线性强、判定弱、收招也慢，很好解决。



● AREA3

最终BOSS战：海军大佐斯莫卡（SMOKER）拥有烟雾果实的能力，HP也有3条，攻击范围也比较广，对空对地的招式都有。一旦被他的必杀技“白蛇”抓到，会损失很多HP。他发动白蛇时只要和他保持足够的距离就行。



打败他后并不是结束，为了不让路飞出海，在后面穷追不舍，而路飞现在要做的就是逃跑，一旦被他碰到就失败了。



经过一番努力，每个人都带着各自的梦想进入了伟大航路，还有更刺激的冒险在等着他们。



物品收集

在游戏中会得到很多物品和金币，但是正常玩一遍的话是无法收集齐的，有些物品要通过到达一定分数才可以获得，有些则是要和NPC对话获得(熟悉OP的玩家对这个应该不会感到吃力)，还有些是打败BOSS后获得。有些隐藏物品的地点如果不注意还真不容易被发现。为了不破坏收集物品的乐趣，下面只介绍取得物品的一些方法，至于哪个物品在哪里，和哪个NPC对话，这些都留给玩家们慢慢探索吧。

分数到70000000后可以得到橡胶长矛，可以向下击碎一些石块、木箱，很多地方都需要用到。另外，用橡胶长矛还可以在空中跳得更高一些。



分数到25000000时会得到技能橡胶气球，在一些关有大炮，有的边上有石块，可以利



用橡胶气球反弹炮弹击碎石块。

打过PORT TOWN的第二关会得到狗粮，再次回到这关，就可以从小狗那里得到钥匙，这下宝箱都可以打开了。



在达到一定分数时也会获得物品，比如《海贼王》中著名的隐藏人物熊猫人（在收集中作为道具登场）就需要350000000分才可以得到。

BOSS BATTLE模式：红发香克斯要在BOSS BATTLE模式中全通过才可以获得。

隐藏要素

MINI GAMES模式：打通游戏后就可以获得。

BOSS BATTLE：收集到所有金币后获得。



SOUND TEST模式：在一些关卡中会有小宝箱，关系到模式的开启。首先先到SYRUP VILLAGE的AREA2找到盖蒙，和他对话后他会派给你找6个小宝箱的任务，全找到后再和他对话就可以开启这个模式了。



戴伍玉	世上最痛苦的事便是有PSP没游戏。
读者资料	男，16岁，南京市南京财经大学19号楼2室，210003

复苏的逆转

——让法庭战斗的意志复苏

逆转裁判 复苏的逆转		
逆转裁判 苏る逆转		
AVG	CAPCOM	日版
5040日元	2005.09.15	1人用
不支持一卡多人	12岁以上推荐	对应触笔、麦克风

NDS

鉴于本作的前四章剧情与GBA版完全相同，GBA作品的汉化版也已经出现，因此本文只写第五话剧情，敬请谅解。

——接上期

◆询问第三句

我问市之谷证词中所提起的“她的围巾”又具体是什么？她解释到那是主席检察官当时正在打电话时在电话中所提到的词语。

◆选择第一项“详细询问”（详しく闻く）

一说到打电话，我就要问的是被告当时是否用的是在案发现场的那部手机在打？市之谷回答到主席检察官最初是打算用墙上的那部公用电话的，但那电话却无法使用，所以她就换用手机来打了。（手机的记录被更新）

◆更新第四句证词

④她放弃了用墙上的公用电话而换用她自己的手机来打电话！

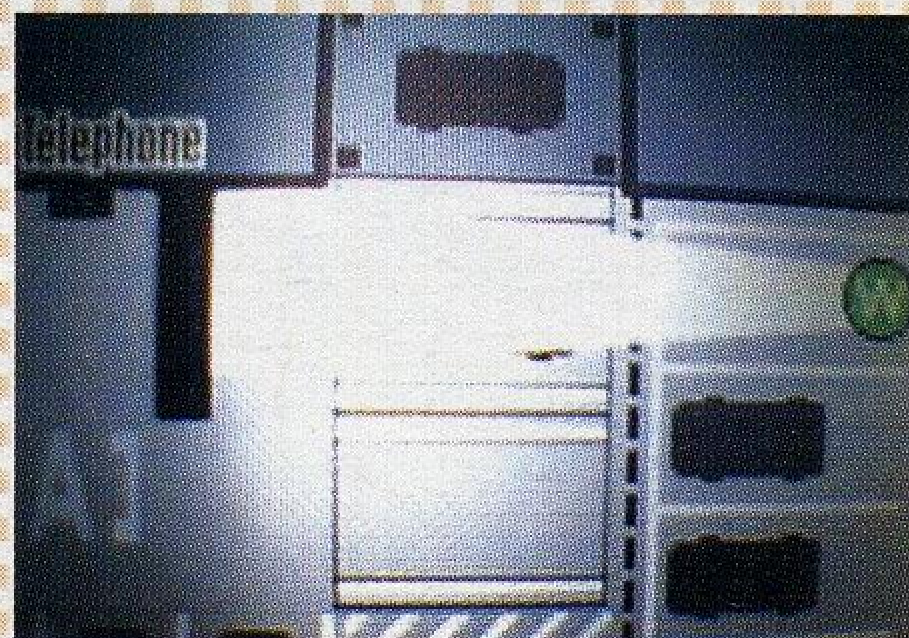
◆询问该句

我要求市之谷重新整理描述一下她证词中的情形，她说在罪行实施后，嫌犯准备是试图从所隔开的其那边的后方逃离现场。这时当其拿起了旁边墙上的公用电话准备打电话，不过却无法使用，所以才从口袋里拿出了自己的手机。而证人她这时翻过了那铁丝网向被告冲了过去，并迅速地从背后反锁住被告的双手并将其制服，同时那手机这时也就掉了下来留在了案发现场。

◆询问第五句

我希望证人确切地说明一下刚才提到的被告当时“试图逃脱”的这一点。她说当时被告挣开她的一只手然后开始跑向里侧的后门，并向她踢过来一个油箱。不过我们都觉得被告没有必要从停车场的后端有着油箱的那个位置逃跑，而完全可以直接从停车场入口跑，对此证人又语塞。

◆指证第四句，出示“地下停车场俯视图”



我不得不再次推断证人是怀着一种个人的瓜葛和怨恨来针对宝月巴的，因为她刚才有着致命矛盾的一句证词，因为按照俯视图来看，如果按她所说的那个位置目击了凶案发生的话，是不可能看到宝月巴在那打公用电话的，因为那里有墙挡住了视线！公用电话是在停车场A区的后部，而如果证人真的是在B区的话，是绝对不可能看到的。所以说这意味着证人在证词中撒了谎，而御剑就问我所指的撒谎到底是具体是关于什么？

◆选择第二项“目击场所”（目击した“场所”）

我的看法就是被告若试图去用那公用电话，

关旭华	飞月JJ真强，是PG小编，又是《TOYS》主编，还参加了《拜托了学长》的录音，真全能。
读者资料	男，福建三明市梅列区徐碧二村81幢403室，365000

但却是无法使用的，因为若要针对此处来撒谎是毫无意义的，而目击者实际上是的确看到了宝月巴去使用了公用电话的，她没必要对这个情形来撒谎，那么反过来思考的话，也就是说市之谷当时的真实目击地点是在另一个地方！

裁判长大人要求我在俯视图上指出证人目击时所在的真正位置。

◆指出下屏地图左上方的“守卫室”

守卫室因为是修在第二层上的，所以几乎能够看到整个停车场内的情形，当然也就能看到那部公用电话，由于目击者并不是检察院的职员，所以不能够将车停在A区，而唯一能看到案发位置并有障碍物将其隔开的地方就只有那里了，之所以这样说是因为证人也提到过她当时也是给在守卫室工作的“男朋友”带便当去的。

如果一个目击者说谎，就意味着她做了伪证，这是犯法的，市之谷应该也很清楚，如果不是出于某些原因的话，她是没有必要这么做的。市之谷在守卫室目击了罪案，但她却说她是在B区看到了这一切，造成这之间很大的不同的原因就是：

◆选择第二项“到案发现场的距离”（现场までの距离のちがい）

其中的原因就是市之谷到案发现场的距离，更重要的是这影响到她前去抓住被告的途中所花的时间。当我问她在守卫室目击了案发生后赶到现场花了多少时间，以及她在哪里逮捕宝月巴时，她却语塞并试图转移话题，后来才支支吾吾地说当时透过守卫室的窗户目睹一切后，就立即绕出来打算通过停车场的后门赶去，不过没想到那后门是锁着的。她不得不从A区跑出停车场，再绕道从B区进入，这就是她为什么说自己在B区目击一切的原因，而且她说绕了这么大的圈子花了5分钟的时间才到达案发地点。

5分钟这么长的时间里是可以发生很多事的，而且对于凶手来说，出于本能肯定会立即逃跑，但宝月巴竟然在犯罪现场浪费时间，居然还被市之谷拍到照片，换作任何一个人都不可能会这样做，于是我对此提出异议。

◆选择第一项“表示异议”（异议を申し立てる）

对于我的看法，裁判长和旁听席都表示认同，市之谷更是哑口，沉寂良久后裁判长决定休庭更换证人时，市之谷突然说自己还有决定性的证据要出示，于是法庭同意她再作一次证言。

证言四：决定性的证据

…… 证人：市之谷响华 ……

①我必须提到在我到达案发地点之前没有看到案发现场的那5分钟。②那么现在要说说被害者当时所穿的那只鞋。③我在鞋上发现了两种不同血型的血迹，一种当然是被害者的。④而另一种，就是那位嫌犯宝月巴的。⑤这只鞋证明了一切，是毋庸置疑的决定性的证据！



这时市之谷突然提出带有血迹的鞋的证据是谁都没想到的，连御剑之前也不知道，因此他对于该证据的合法性也提出了质疑，因为根据成为法律证据的两个原则来看，出示的任何证据都必须得到警方认可。但是市之谷则称自己曾经是刑警，并且还有三位男朋友是法院的，该证据自然通过了法院人士的检验，而且她也有办法搞到来自于警方的认可，因此该证据是合法的，裁判长表示法庭接受该新证据。（被害者的鞋被收入法庭记录中）

◆选择第二项“我有疑问”（モンダイを指摘）

对于这个所谓决定性的证据，我发现有个明显的破绽存在，于是裁判长要求我在证据上将其指出来。

◆指出鞋底的血迹

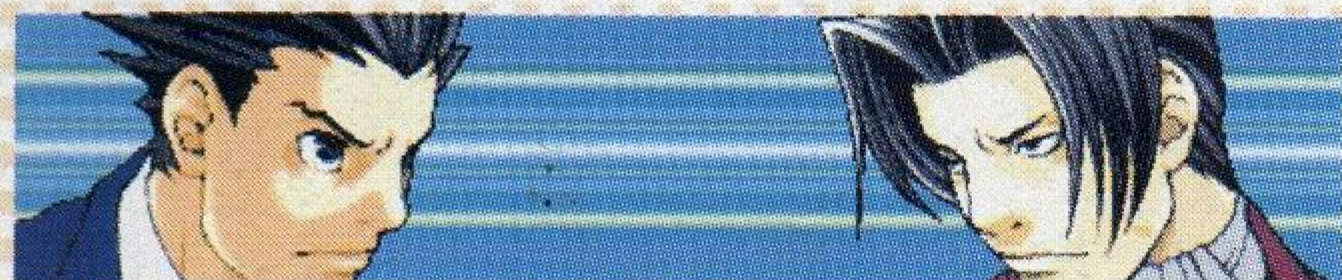
我先提醒大家注意在这只鞋的鞋底是有血迹的。

◆出示“现场照片”

这个破绽在于“脚印”上，那只鞋的鞋底已经沾上了大片血迹，但奇怪的是现场却没有发现任何有血迹的脚印。法庭上一片哗然，市之谷无言回应，御剑则提醒我们回想之前的证词，市之谷曾说过宝月巴当时向她踢过来一个油箱，那个油箱里是装有水的。被告完全可以利用那5分钟的空白时间用油箱中的水来清洗掉地上的血迹，消除这个对她不利的证据。

法庭上又是一片哗然，按照这样的说法以及目前所有的不利证据，裁判长大人认为案子没有再继续审理的必要了，在他看来，被告用水清洗掉现场血脚印证据的这一点是毋庸置疑的。听到这些后我和小茜都感到很沮丧，尽管我从一

开始就清楚辩护成功的可能性很小，只是我一直不明白宝月巴她到底想要什么，我很抱歉，千寻老师……



就在我绝望的时候，耳边仿佛又传来了千寻老师熟悉的声音："成步堂，振作起来，从柏油上入手，用逆转的方式去思考，不到最后一刻，不要放弃！"

◆指出车尾处的消音器



裁判长即将作出判决之时，我重新振作起来，发现了照片上仍然存在的疑点。那就是御剑车尾处的消音器被拔出来了一截，不过裁判长却把消音器听成了"围巾"，这就能解释为什么市之谷说自己听到宝月巴在手机里提到"围巾"了。（注：日文的マフラ一或英文的muffler除了指围巾外，也有汽车消音器的意思）

◆出示"宝月巴的手机"

因为电话中提到的围巾实际上是消音器，这就与市之谷所拍的案发当时嫌犯穿风衣的照片中的围巾说法相悖，意味着照片是伪造的。这下市之谷再也作不了任何解释了，裁判长也不得不表示需要延长审判过程，而且他对风衣的事也开始感到好奇，因此要求相关部门现在就去检查为什么车尾的消音器会突出来一截，并将风衣作为法庭证物来提交，随即宣布暂时休庭30分钟后再继续进行审判。

2月23日 上午11点56分 地方法院 被告人第2休息室

庭间休息时罪门警官来了，说到刚才的围巾问题时，他提醒我们不要高兴得太早，因为他之前见过很多次那条系在宝月巴脖子上的红色围巾，而且案发那天也见过，他还肯定颁奖典礼那天下午，包括御剑在内的其他人肯定也都见过。

2月23日 下午12点32分 地方法院 第九法庭

刚继续开庭，裁判长大人就吃惊地看着御剑一副痛苦的样子，他不仅整个脸都变得铁青，而且双眉皱成了一团，不停冒着大汗，嘴唇发紫，嘴里念个不停，好像是发生了什么大事。裁判长准备询问时，证人席上突然出现了一位不速之客，一个看起来自命不凡的大伯级男人，他进来后法庭的温度似乎都上升了……



短暂的沉寂后，裁判长跟他寒暄起来，看来他来头不小，我冒昧地问他是谁，让我吃惊的是他居然认识我，经裁判长介绍，原来他就是地方警察局的局长，是本地警察局里拥有最高权力的人，严徒海慈。

他拿出一条红色的围巾，他今天来的目的就是把这个东西带到法庭上来，小茜一眼就认出那是她姐姐的围巾，严徒说这条围巾是被塞在那小车的消音器里的，更想不到的是他还带来了一把弹簧刀。一下子多出两样新证据，御剑当即表达了自己的不满，并责备警局的搜查工作为什么会遗漏如此重要的证据。

严徒将弹簧刀交给我，进入3D证物状态，调查刀柄处的标签可以看到上面写有"SL-9 2"的字样。而我调查刀侧处的开关后，刀一下子就弹了出来，不过刀尖已经受损折断。（弹簧刀被收入法庭记录中）



严徒海慈 65岁



实权派人物，地方警察局的局长，刑警时代的他获得了不少功绩，因而在当地拥有极高的威望，连裁判长也对他敬畏三分。他是那种看起来不动声色但永远猜不透他在想什么的人，心思缜密难以捉摸，典型的笑里藏刀型人，或许这一秒他邀请你一同去游泳休闲，而下一秒他所想的是怎么完美地杀掉你。他与宝月巴有着不同寻常的关系，在本案中难脱干系，而对两年前的SL-9号事件更是无所不用其极。

◆证言阶段

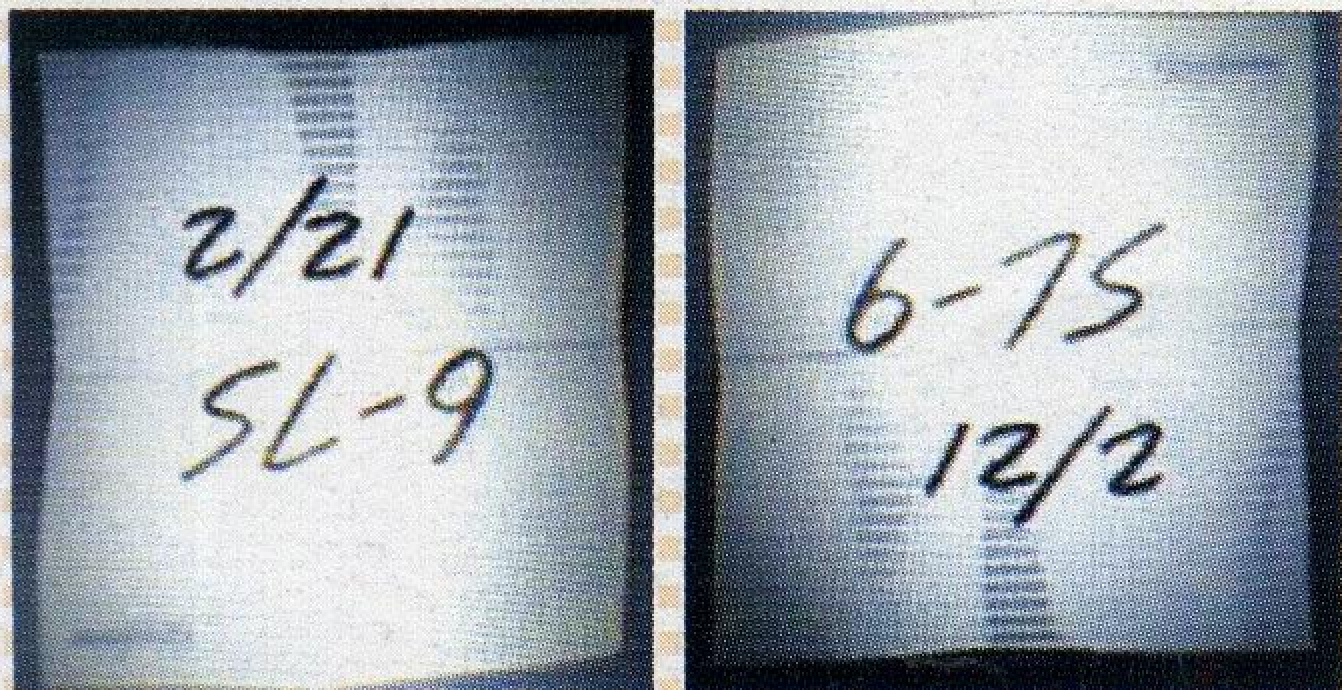
…… 证人：严徒海慈 ……

证言一：警察局的“事情”

①这把小刀很特别,但我又不能说怎么特别。②除非有证据证明这把刀和多田敷刑警之间有什么联系……③对警局来说那是非常糟糕的一天,我们没有准时去进行搜查。④一名刑警在警局里被杀……感觉真混乱啊！⑤案发时间么，也是5点15分，这真是惊人的巧合，对吧？⑥在表面上看这与本案并没有什么联系，所以关于此我也不能讲太多。

◆指证第二句，出示“多田敷的笔记”

看到弹簧刀标签上的“SL-9 2”字样，让我想起了在案发现场找到的那张多田敷道夫的笔记便条,把那张便条颠倒一下,“6-7S 12/2”倒过来看就成了“2/21 SL-9”，说明这把刀与多田敷刑警之间是存在联系的。



◆原证言一、二修正

作为这个案子证据的这把刀子，一定是被什么人在警局的证物存放室里给偷出来的。

◆询问修正后的第三句

对于严徒所说当天同一时刻有一名刑警在警局被杀，这让我感到很好奇，不过他却表示现在此案还是内部机密，嫌犯已经被逮捕，不便过多透露，不过他可以提供三个情况让我询问，但是只允许我选择其中的一项。

◆选择第一项“被害者的发现场所”

严徒不愿说出发现尸体的具体位置，只是告诉我凶案是发生在警察局的证物存放室内的。

◆询问最后一句

从辩护方的角度来看，两件案子之间的联系已经被证实，严徒以及御剑等都认同确实存在一定巧合，不过他仍然表示不能透露过多的消息，但是能以非官方的形式私下告诉我们一些。

◆最后一句证词更新

我会协力的，但是不能透露出被害者的名字，可以么?

◆再对该句进行询问

因为局长不肯透露被害者的姓名，因此我只能从其它的线索继续寻找两案间更深入的联系。

◆选择第二项“被害者的ID卡”

当我向严徒提出告诉我们被害者的ID卡编号时，他很乐意，因为他认为就算透露了编号我也没法知道那到底是谁，因为他们内部对于编号和实名机制都是高度保密的，随后说出ID编号为“5842189”，裁判长问我从这个编号上是否能了解到什么。

◆选择第一项“能够从这里了解到某些信息”

◆出示“多田敷道夫的ID卡”

事实上这个编号跟我在案发现场找到的多田敷道夫的ID卡编号一样,那么严徒所说的警察局证物存放室中凶杀案的被害者则是多田敷道夫,死亡时间是5点15分,也即以目前的情况来看是同一个人于同一时间在两个不同的地点被杀害。

全场一片骚动，御剑再次责备警察局为什么不早点把这个情况通报给他，导致产生目前这样的混乱状况。不过严徒不紧不慢说导致混乱的人是御剑本人，因为警局昨天曾派警员原灰专门到检察院带这消息给他，不过御剑并没有理会那份报告，然后他又埋怨是因为警员说的报告与宝月巴的案子无关所以他才没注意，但严徒告诉他那报告的封面上清楚写着“刑警多田敷道夫被杀于警察局的证物存放室”。御剑终于不得不承认这是自己的失职，他要求法庭再多给他一天时间，他要再重新进行深入调查，鉴于目前混乱状态，裁判长也同意今天休庭，来日再继续审理。

2月23日 下午2点15分 成步堂法律事务所

同一个人在同一时间被杀于相距半小时车程的两个地点，其中存在很大的蹊跷，这也是我们接下来将要去调查的，小茜对此显得信心十足，她说将为我展示她引以为豪的科学的搜查方法。

2月23日 某时刻 检察院 地下停车场

这里的血迹已经被油箱里的水冲洗干净了,就在我为此感到遗憾时,小茜得意地说其实只要用到鲁米诺试剂就可以解决问题。她



告诉我血是具有粘性的，仅仅依靠水无法完全清洗血迹，有的甚至用肉眼都能看到，就算是那些看起来像是清洗掉的血迹也可以在鲁米诺反应后于暗红的视线下(比如戴上红墨镜)看到。

使用触屏来喷洒鲁米诺试剂，随后看到闪有蓝白光的即为血迹，小车后仓的地面可发现血迹，小茜问我有没有注意到这血迹有些奇怪，我觉得也是。

◆选择第二项“血迹的量”回答她（血痕の量）

要是宝月巴和多田敷在这里搏斗过的话，应该不会只有这么一点血，小茜又提醒我之前被害者那只鞋底上有血迹，要是他们搏斗过的话，现场应该还有很多带有血迹的脚印，她把用平时节省的零花钱买的整瓶鲁米诺试剂都交给我，让我在附近搜查。(鲁米诺试剂被收入法庭记录中)

警局的人不可能把所有搜集到的证据全都呈上法庭，毕竟他们要站在自己的角度来选择这些证据是否适合于检察方所用，所以我们应该自己去找那些所谓的“隐藏证据”。市之谷再度出现，还是和她交谈来获得新情报吧。

◆交谈

话题一：今天的法庭

今天在法庭上让市之谷很难堪，我为此表示歉意，她并没怎么责怪我，而是对一开始没有如实说出当时的真实情况表示歉意，但她仍然坚持自己所看到的情况，特别是宝月巴举刀刺向被害者的一刹那。

话题二：刑警·市之谷响华

和市之谷谈起两年前她身为刑警时的情况，提到SL-9号事件，我想起法庭上后来那两样跟该案有关的证据：多田敷的笔记和弹簧刀，把这个给市之谷女士看看或许还能问到什么新情况吧。

◆用证物“多田敷的笔记”或“弹簧刀”质问市之谷

一看到笔记和弹簧刀标签上所写的SL-9 2，市之谷就想起多田敷，她说多田敷曾是这起案件的负责人，那把弹簧刀是该案的证据之一，也正是凶器。多田敷被害后这把刀也被人动过手脚，所以她认为SL-9号事件到现在都还没有结束。

◆用证物“现场照片”质问市之谷

出示市之谷当时所拍的照片，她大致讲述了当时情形，她在守卫室看到罪案即将发生，但是直路不通才不得已绕道，但显然已经晚了，只能先拍下照片，然后攀爬铁丝网去逮捕宝月巴，但是因为中间有五分钟的空白时间，所以她也承认这五分钟内究竟发生了什么确实是个很大的疑问。(追加“SL-9号事件”的话题)

话题三：SL-9号事件

市之谷说两年前的SL-9号事件是她以前经手过的最大的案子，当时警官和检察官们都拼命寻找决定性的证据，后来不仅掌握了案情，而且还轻松抓住嫌犯，没有哪次的案件能解决得如此顺利。唯一的问题是虽然他们并没有找到任何决定性证据，但最后仍使嫌犯被控罪名成立并被处死，她承认他们当时用捏造的证据达到目的。在该案审判结束后的几个月，每一位参与搜查的刑警都被处理，有的被降职为巡警，如罪门恭介，还有的比如她则被开除。(追加“刑警·罪门恭介”的话题)



话题四：刑警·罪门恭介

作为专业刑警他们当时用了各种手段对SL-9号事件进行侦破，尤其是罪门对该案更是特别有决心，但后来却被降职。其中的缘由罪门是不会忘记的，市之谷也不会忘记，特别不会忘记该案隐藏的另一个侧面，她之所以到检察院来卖便当，是希望找到自己当年的旧情人来帮助她进行该案的暗中搜查。她得知我准备去警察局进行深入调查时，让我把她精心准备的一份便当带到警察局转交给她的旧情人罪门，我和小茜都对此深感惊讶。不过小茜更在意罪门与她姐姐在一起的那段时间，那时的他还是个很热心的人，但没想到现在变得如此冷漠，市之谷也觉得当时他们拍档破案的那段时光令她最难忘。

2月23日 某时刻 警察局 入口

来到警察局入口，今天这里的人看起来比昨天忙碌，现在有两个部门可以去，是系锯所在的刑事科和证物存放室入口的警备室。

2月23日 某时刻 证物存放室入口 警备室

这里的格调非常奇怪，作为警备室，特别是证物存放室入口前的这里居然没有一名警员……我正暗自庆幸准备进证物存放室时，才发现门被锁上，看来要想其它办法。

回到警察局入口，碰到自称大忙人的系锯，他抱怨忙于调查前天证物存放室发生的那起凶杀案，他说嫌犯刚刚被逮捕，该人不但把警局搞得乱糟糟的，而且带给警局有史以来最大的耻辱。正当我要追问嫌犯是谁，系锯居然以急着去吃午饭为借口溜了，只说去拘留所就能找到答案。

2月23日 某时刻 拘留所会面室



来到拘留所会面室与嫌犯见面，眼前的人让我们大吃一惊，被逮捕的居然就是那位冒冒失失的警员原灰奖。

◆交谈

话题一：关于案发当日

原灰说那天他正好有事要前去证物存放室，而证物存放室前的警备室没人，他无意之间瞟了一眼监视器，看到了证物存放室内的多田敷刑警，原灰觉得他非常可疑。我们注意到原灰的左手缠着绷带，而昨天与宝月巴会面时她的右手缠着绷带，如此的巧合激起了我的好奇心。（追加“手上的绷带”的话题）

话题二：关于被害者



对被害者多田敷他也并不知道什么，只是称其是性格非常奇怪的人。

话题三：手上的绷带

提到原灰手上的绷带，他似乎有什么难言之隐，支支唔唔不肯说，接着又说当时在证物存放室内多田敷用刀对着他时，他大叫几声后就吓晕了，醒来后发现自己一个人躺在证物存放室内，多田敷已经消失，而左手居然受伤并不停流血。

◆用证物“多田敷道夫的ID卡”质问原灰奖

原灰在案发后被吓得脑袋里一片空白，但一看到被害者的ID卡，就让他想起很多当时的情况。（追加“犯罪详情”的话题）

话题四：犯罪详情

原灰说自己并不认识多田敷，所以看到他在证物存放室时自然觉得可疑，他进入证物存放室后出于职业习惯要求多田敷出示ID卡表明身份。不过让他吃惊的是多田敷非但没有出示ID卡，反而还拿出一把刀指着他，惊慌失措的原灰吓得大喊起来，随后昏了过去，再之后就被逮捕到这里来了。（追加“被逮捕的原因”的话题）

话题五：被逮捕的原因

谈到这里时，我觉得原灰见到的多田敷有点蹊跷，毕竟原灰不认识他，而他也始终没有出示ID卡，因此不能肯定那个所谓被害的多田敷就是真正的多田敷，更不清楚他是否真的被害。但警局的其他人却一致肯定当时多田敷是在证物存放室内的，监视器的录像清楚记录了一切，包括原灰的罪行，因此他被捕了。

既然如此，就有必要去案发现场调查，但是现在进不了证物存放室的门，所以要先到警察局的刑事科想办法获得搜查许可。

2月23日 某时刻 警察局 刑事科

没想到严徒局长居然也在这里，他虽然还是显得那么从容不迫地交谈着，但言语间隐约透出一丝不安。

◆交谈

话题一：关于御剑

说到御剑，当然还是那些老生常谈的话题，比如关于他的流言以及葫芦湖的案件，在检察院和警察局里有不少人对他很有成见。

话题二：证物存放室的案件

尽管在科学上无法解释，但在证据面前严徒不得不认同多田敷在同一时间被杀于两个地点的事实，而且感到很碰巧。

◆调查科长与之交谈

科长提醒我们看看多田敷原来的办公桌，或许能找到有用的东西，我们果然找到一份多田敷遗失的报告，这是他2月21号那天原本打算提交给局长的。（“多田敷刑警遗失的报告”被收入法庭记录中，追加“调查许可”的话题）

话题三：调查许可

我向严徒提出这个请求后，他迟疑片刻，然后允许了我的要求，并且还给我们一张访客专

用的特殊ID卡，可以在警局内自由进出。

2月23日 某时刻 证物存放室入口 警备室

调查证物存放室的门，我正准备用特殊ID卡进去，才发现罪门警官已经在那里了，看得出他并不欢迎我们，也不愿与我谈话。我突然想起市之谷托我们带牛排便当给他，或许这能起到一些作用。

◆向罪门出示“牛排便当”

这份爱心便当让他欢欣不已，他看出是市之谷给他做的，罪门掩住内心的喜悦，同意与我们交谈。

◆交谈

话题一：关于警备室

证物存放室前的警备室由罪门负责，当说到原灰于案发当时来到这里，而罪门却不在岗位上时，他说自从两年前被解职后，他工作时就不那么专心了，再加上有这么多监视器，无须一直待在这个无聊的地方。(追加“监视系统”的话题)

话题二：关于罪门

罪门说两年前对工作怀着很美好的梦想，但那起事件后一切都变了，自己被降职为巡警，当我们提到听说他仍然在秘密调查SL-9号事件时，他缄口不语。我们还想进一步打听关于当年SL-9号事件的详情，他劝我们最好什么都不要知道，知道得太多是没有好处的。另外还提到了两天前与这个事件有关的“证据转让”。(追加“证据转让”的话题)

话题三：监视系统

罪门说监视系统在一般情况下每两小时清洗一次记录，而案发当时原灰警员的录像则保留了下来。他还说想进入证物存放室的话必须有专门的ID卡，把卡放于门锁的读卡器处，系统据此判断是否允许持卡人进入并作记录，然后他向我们展示了一下案发时进出该室的数据记录，但却拒绝提供数据，看来要想办法才能得到具体记录。

◆向罪门出示“多田敷道夫的ID卡”

我们把在地下停车场发现的多田敷ID卡给罪门看，刚才小茜看到数据记录上有“5842189”这个号码的记录，而且还是5点14分。但原灰说他要求多田敷出示ID卡时，对方却拿出刀来指着他，若他真有ID卡的话完全没必要这么做，事有蹊跷，两案间也存在必然联系，于是罪门同意提供该出入记录的数据。(ID卡使用记录被收入法庭记录中)

2月21日ID卡出入记录	
7777777	4:20 PM
8730579	4:40 PM
4989596	4:50 PM
5842189	5:14 PM
4989596	5:14 PM

话题四：证据转让

我对证据转让还是有点费解，所以请罪门再解释一次，他说证物存放室内一般只存放正在解决或待解决的案件证据，已解决的案件证据则在两年后复核，以便复查一些案件处理过程中错误，或是为一些冤案平反。如果没有问题的话，这些证据就将被销毁并永久堆放于警察局的地下仓库中，这就是所谓的“证据转让”，每年2月份都会进行一次。在他看来证据转让就是一些陈年旧案的葬礼，因为转让后的案件及证据将永远不再出现，而这次的证据转让刚好在SL-9号事件的两年后。

2月23日 某时刻 证物存放室 三号仓库

第一次进入证物存放室三号仓库，说实话这里阴森得像是墓地，没想到系锯像幽灵一样突然冒出来，把小茜吓得不轻，原来一度被停职的他又复职并负责调查，不过只是今天这一天……因为我得到局长许可能够在警局内任意调查，他也很乐意能帮我，先给了我一张证物存放室的平面图。(证物存放室的平面图被收入法庭记录中)



◆交谈

话题一：一天的负责人

因为案件发生在警局，立案后上级任命系锯一个人暂时负责今天一天的调查工作，其他警员和他的下属都忙于整理证据准备明天的审判工作，因此他负责的其实还是相当于停职的鸡

助工作。（追加"证物存放库"的话题）

话题二：关于御剑

系锯说无论御剑做了什么事他都相信他，但御剑还是摆脱不了SL-9号事件。尽管他没有继续详说，我相信能通过他得到更多的情报。

话题三：证物存放库

系锯说要进入证物存放库需要专门的ID卡，不过就算不小心遗失了的话也还可以补办，虽然像他都已经办过第三张了，但只要自己的指纹不丢就没关系，库里每个柜子的锁都需要指纹作为密码。指纹数据正确的话，柜子上方的灯会亮，锁被打开，如果是错误的指纹数据，那么手就会变得像被烟熏过一样黑。（证物保管锁被收入法庭记录中）

◆用证物"多田敷的笔记"或"弹簧刀"质问系锯

一看到这两样证物系锯就说御剑应该是对此感到最烦恼的人，因为那是他两年以来接手过的最大案子，也是第一次让御剑感到害怕的案子。为什么两年后的现在相关证据又突然出现，系锯的看法是SL-9号事件应该还并没有结束。（追加"SL-9号事件"的话题）

话题四：SL-9号事件

那是充满血腥和暴力的连环凶杀案，但是凶手犯了一个小错，御剑当时就是抓住这一点才将其逮捕的，从此御剑成为焦点人物，然而一些流言从此传开。那天要进行的"证据转让"正是多田敷所要做的关于该案的最后一件事，因为他是当时搜查该案的负责人。

◆用证物"ID卡的使用记录"质问系锯

把进出证物存放室的ID卡记录给系锯看后，没想到他惊恐地大叫起来，因为那第二个ID卡编号"8730579"正是御剑的号码，这也让我和小茜吃惊不已。（ID卡的使用记录被更新）

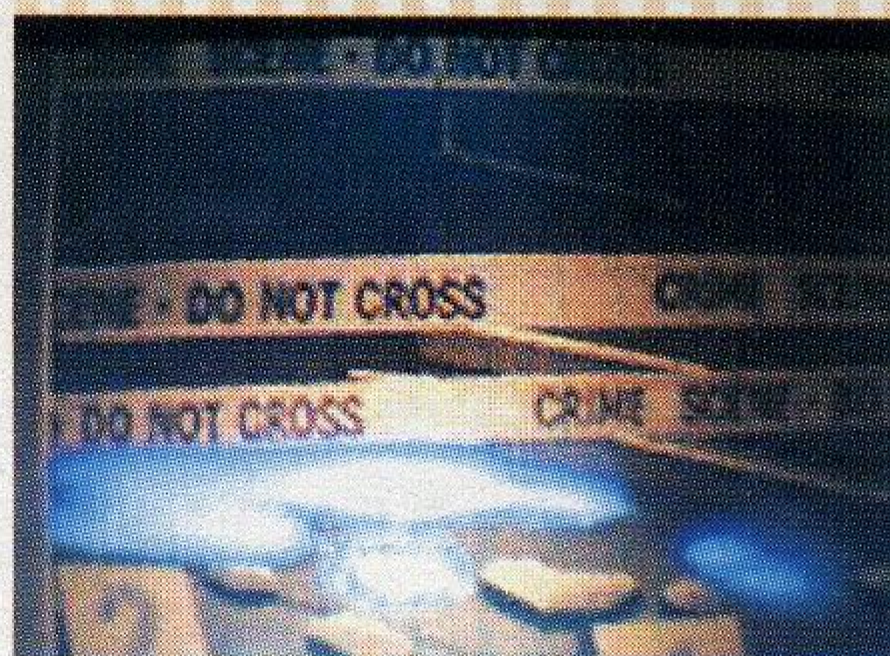
◆调查

◆调查证物存放室右侧隔离带上所挂着的那只手套（橡胶手套被收入法庭记录中）

不像是某人用过后忘了拿走的，更像是证据，因为手套下方挂着的标签写着"SL-9 11"的字样，这应该是当时该案的证据之一。

◆进入法庭记录使用鲁米诺试剂

对着黄色隔离带区域喷洒，发现一大片血迹，我成为律师以来从未见过这么多流血量的凶杀案。然后对隔离带左边第二层的证物柜喷洒，发现一个右手的血手印，而这个柜子恰好就正是系锯刑警专用的。最后切换到存放室的左侧画面，对着最左边第二层的证物柜进行喷洒，也发现一个血手印，不过是左手的。



接着再调查黄色隔离带区域内发现最大片血手印的地方，发现一堆打碎的东西，据系锯介绍这也是与SL-9号事件有关的证据。

◆选择第一项"深入调查"（详しく调べてみる）

我很想知道这个东西在打碎前究竟是什么，小茜建议我将其拼起来，不过系锯却说他已经花了三小时试图还原，尽管底部是完好的，但最后还是因为难度太大而放弃了。还好小茜随身携带了强力粘合剂，接下来进入拼凑还原的工作。

全部碎片共有八块，这是项困难且麻烦的事情，不过只要按照以下顺序来拼凑完成即可：No.5→No.4→No.6→No.1→No.8→No.3→No.2→No.7。一定要注意不要单纯依照顺序拼凑，还要根据上方破碎边缘调整下方屏幕的角度来拼凑。

拼完后发现还少一块，不过一时间也难以找到，这看上去是个不容易放稳的瓶子。（放不稳的瓶子被收入法庭记录中）

正好到了系锯向御剑递交今天的调查报告的时间，接下来他还要接受询问委员会的质问，那么稍后我应该去找御剑了解今天的情况。

2月23日 某时刻 高级检察官办公室 第1202号室

板东饭店的服务生居然也在御剑的办公室，应该是送外卖过来的，而一旁的御剑则愁眉苦脸，他说已经看过系锯送来的报告书，里面的内容居然是一家名为吐丽美庵的餐厅开业了，看得出来御剑在有意避谈报告书内的其它内容。

话题一：询问委员会

御剑说他们那个组织并不是处理关于案件中遗漏的隐藏证据等问题的，而是专门针对一些搜查过程中的人为错误的，那些人两年前起就一直怀疑御剑伪造证据，因此每次的取证后都会对他进行质问，而且还总是警告和威吓他，不过每次都没有抓住什么把柄。

话题二：关于明天的审判

方舟	那很简单，一天看一次不就好了。
暗凌	也可以一天玩一关吧，打一周目就可以热血一个多月了。

明天的审判御剑仍然是检控方负责人，不过由于今天警察局方面完全控制了深入搜查，因此他今天能做的只有等严徒送来的报告，这是我第一次看到他如此无助和无奈。

◆用证物“ID卡的使用记录”质问御剑

我问御剑在警察局的凶杀案之前是否去过证物存放室，他回答说去过，而且当时还是严徒请他过去的，因为他想让御剑帮他找到半年前的一起案件中（AI-16号事件）的一个证据，其实就是一把改刀，不过严徒让御剑找到后带回检察院等他，案发时御剑早已经返回检察院。（改刀被收入法庭记录中）

◆用证物“弹簧刀”质问御剑



这把刀让御剑回想起很多过去黑暗的记忆，包括他小时候在电梯中的那次事件，尽管他不愿意提及，但我还是希望他多少说出一些真相。（追加“伪造的疑惑”的话题）

话题三：伪造的疑惑

御剑说SL-9号事件是非常凶残恶劣的连环杀人案件，当时领导搜查工作的是警局代理局长严徒海慈，那是御剑第一次与他合作，投入了最大精力。他们所要对付的是一个穷凶极恶的歹徒，御剑认为要是放过凶手的话，鲜血就会沾满他的双手，尽管他对于庭审的胜利还有点内疚，但重要的是罪犯伏法了。至于御剑所说的内疚感，我问他是不是因为在证据上做过手脚才会有这种感觉，他坚决否认，称自己不过是用一切可能的手段赢得审判的胜利罢了。

御剑突然说代宝月巴问小茜现在是否还在研究科学搜查，得到肯定回答后，御剑拿出一套指纹检验用具交给小茜，说用这个进行指纹调查的话效果会更好。我和小茜对御剑的“热心相助”感到很惊讶，毕竟在明天的法庭上我们还是敌对的，但御剑却说希望我们在今天的搜查中尽一切努力做想要做的事，然后叮嘱我们搜集任何觉得有嫌疑的人的指纹。（指纹检验用具被收入法庭记录中）

2月23日 某时刻 证物存放室 三号仓库

这次来到证物存放室的目的是调查证物柜上血手印的指纹，首先从仓库右侧系锯的证物柜上的右手手印开始调查。指纹调查需要先选定目标手指，使用触屏洒上铝粉，注意一定要洒得足够多，否则是检验不出指纹的。洒完粉后再对着麦克风吹气，直到指纹显现出来，最后是指纹对照，在下方的人物记录中选择嫌疑人，两边的指纹对照符合时即为成功。



御剑给的指纹检验用具中除了铝粉还有各涉案人员的指纹，可以方便地进行对照。上方那个明显的大掌印是戴着手套留下的，不可能检验出指纹，所以应该选择左下方那个不大明显的手指印来作检验。

◆对照选择“系锯圭介”

这个指纹居然是系锯的，这是他的柜子，刚才他开启过，显然是搞错了，而且鲁米诺反应后现出的手纹印与我们所调查的指纹不在同一位置，因此这是个正常的指纹。仓库左侧的柜子上还有个左手的血手印，现场只有一只右手手套，因此这个手印是绝对能够查出指纹的。

◆调查仓库左侧左边第二排的那个柜子（下方有个白色三角形）

◆选择第一项“指纹检验”（指纹检出）



选择中指左边没有血迹的无名指位置处进行指纹检验。

◆对照选择“罪门恭介”

当结果表明这是罪门的指纹时，小茜感到异常惊讶，她认为这一定是巧合，她相信罪门与本案是无关的。不过我提醒她这个指纹与刚才的情况绝对不一样，因为这个指纹与鲁米诺反应后现出的手纹印在同一位置，显然是有联系。获得了这个结果也算是完成了今天的调查任务，因为这对我们来说将是“决定性的证据”！（罪门的指纹被收入法庭记录中）

2月24日 上午9点41分 地方法院 被告人第1休息室

相比昨天上庭前的没谱，今天我非常有信

胡继超	郁闷啊，班上最先拥有PSP的居然是位女生，问她是否爱玩，回答NO。
读者资料	男，15岁，重庆市渝中区，400010

心，这次的庭审完全被打乱，牵涉进了更多的人，不仅有两起凶杀案蹊跷地发生在同一时间不同地点的同一人身上，而且还有另一位嫌犯在另一凶案现场被逮捕，不过重要的是我们掌握了决定性的证据。

2月24日 上午10点 地方法院 第九法庭

开庭后继续昨天的审判，裁判长要求御剑传唤第一位证人，不过御剑的证人居然是警察局凶杀案的嫌犯原灰奖。

◆证言阶段

…… 证人：原灰奖 ……

证言一：关于案发当日的事

①尽管那天并不是由我值勤，但我还是去了证物存放室附近。②我从警备室的监视器里看到证物存放室内有个行迹可疑的人，于是我就冲了进去。③我只是按照平时训练时所要求的那样做了我应该做的事。④但我却立即被攻击了。⑤出于保命的本能……所以……我做了。⑥我晕了过去，直到后来同事将我叫醒。

◆询问第一句

原灰说他是负责日常事务的新警员，案发当天正好是“证据转让”的时候，别的警员都有相关的特殊工作，而他唯一要负责的是维护好警局的吉祥物逮捕君，在典礼完成后把逮捕君放回证物存放室里。

◆询问第二句

既然原灰进了证物存放室，那么他也应该有张ID卡，而且应该在我手头的“ID卡使用记录”上留下记录，我问他的编号，他回答是“4989596”。从记录上来看，这个号码在当天下午使用过两次，分别是4点50分和5点14分。原灰解释说他确实进去过两次，第一次是去放置逮捕君，而第二次则是刚才所说看到监视录像后的情形。（ID卡的使用记录被更新）

◆询问第三句

我让原灰描述一下他所谓自己被“攻击”时的情形，他进入证物存放室后，要求多田敷出示ID卡并打算拦住他，不过没想到对方居然拿出弹簧刀，对他进行攻击并划伤了他的手，于是原灰上前抓住了他的领子。

◆询问第四句

我问原灰刚才证词里的“我做了”是什么意思，他说虽然知道自己不是搏斗的料，但平时看过不少功夫电影，出于生命受到威胁时的本能反应，他与对方进行搏斗并夺下了那把刀。原灰还记得对方的白色风衣上还沾上了他手上的血迹，然后对方给了他的右脸一拳，接着他就昏过去了。

◆询问第五句

我问原灰昏过去后大概又是什么时候清醒过来的，他却说自己并不清楚，御剑补充说从其他警员那里得知原灰是5点半时醒来的。原灰表示因为当时对方重击了他的右脸，所以醒来后还感觉特别疼，又补充说自己尽管受伤也完成了任务，将逮捕君搬到警察局的入口处。

御剑质疑原灰当时所杀的人是否是真正的多田敷时，原灰则拿出一盘录像带，说是早上来之前严徒让他带过来的，是警备室里的监视器记录的当时情况。录像内容果然与原灰的证词里描述的一样。（监视器的录像被收入法庭记录中）

证言二：关于现场的神秘人

①在录像里也不能看清楚他的脸。②但是这里毫无疑问的是除了多田敷刑警本人外不可能会是别人。③我的意思是说他打开的是多田敷刑警的证物柜，那可是需要本人指纹才能够通过验证的。④而且他没有一点问题就顺利打开了。⑤所以说这只可能是他本人，其他人是根本打不开的。

◆指证第三句，出示“监视器的录像”

我觉得这段录像中有一个矛盾，足以证明录像中的人并非多田敷本人。对于我的看法，裁判长和御剑都要求我在录像中指出来。

◆指出录像中17:14:32时多田敷柜子上方的灯



系锯曾向我介绍过，只有在指纹密码通过验证后，证物柜上方的灯才会亮，然后锁被解除，但是这录像里的“多田敷刑警”还没有进行指纹验证灯已经亮了，显然不能证明他就是多田敷本人，只能说明在他到达柜子前，柜子的锁已经被打开。裁判长要求我继续在录像中指出为什么当时柜子没有被锁。

◆指出录像中17:14:43时“多田敷刑警”开柜子时所掉下的东西



掉下来的正是塞在柜门上的东西，柜门之所以没锁住正是因为这个白色东西夹在那里造成的，裁判长又问这个白色的物体到底是什么。

◆出示证物“橡胶手套”

不仅因为这个手套在案发现场附近，而且手套的标签上还写着“SL-9号事件”的字样，更能证明是从多田敷的证物柜里掉下来的。

既然我的说法成立，那么录像里的被害者就不是多田敷本人，不过御剑显然还不能接受我这样的说法，于是他要求原灰进行最后一次证言。

证言三：关于现场的神秘人2

①这里还有另一样东西可以证明那个人就是多田敷本人。②因为他要进入证物存放室的话则必须使用自己的ID卡。③当ID卡使用的时候，也必定会留下记录的数据。④在案发的那个时间段，就有他曾经使用过该卡的记录。

御剑把当时的ID卡使用记录递交给裁判长，5点14分确实有多田敷进入的记录，裁判长感到奇怪的是当天是证据转让的时候，共有上百件案子的证据需要进行处理，为什么只有这么少的人出入证物存放室。于是御剑解释说证物存放室一般只存放一些特殊案件的证据，这些案件基本都是有警方人员涉案的。案发当时只有很少的案子需要进行证据转让，大部分案子的证据在中午的时间就都处理完了。

◆指证第四句，出示“多田敷道夫的ID卡”

我是在检察院地下停车场发现多田敷道夫的ID卡的，那么在警察局的案发现场不应该有该卡出现，所以我对此提出质疑，认为多田敷道夫当天并没有把ID卡带在身上，而原灰在证物存放室碰到的不是多田敷本人，而是偷了多田敷ID卡的人。御剑对此的看法是如果被害者是伪装的多田敷，那么警察局的凶杀案就不应该发生，真正的凶杀是在检察院的地下停车场，凶手就应该是宝月巴，因为有足够的证据和目击的证人！

面对御剑的反攻，我总算明白今天的证词从一开始就是他布下的陷阱，故意引我上钩去证明警局凶杀案的不真实性，接着他就可以反证检察院本案的必然性，我不能让他就此得逞，这其中一定还有破绽的。

◆选择第一项“我有异议”（异议を申し立てる）

刚才御剑说那些都只能说明那录像带没有展示出凶杀，并不一定意味着没有发生凶杀，尤其是我们在证物存放室发现了血手印，所以我要求法庭再深入审判。裁判长要御剑传唤新的证人，但过于自信的他并没有准备其他证人，这对于我来说是好机会，我可以主动提出传唤指定的证人。

◆选择“罪门恭介”

我以罪门是证物存放库警备室的警察为由要求传唤他，御剑和裁判长对此都没有异议，决定休庭30分钟后再开庭继续审理。

2月24日 上午11点32分 地方法院 被告人第2休息室

庭间休息时，宝月巴对我要求传唤罪门的事似乎有些不悦，她担心我会“指出一切”，她显然知道全部一切，却不愿告诉我们，对我的尽心辩护也不领情，小茜对姐姐这个样子显得很难过和生气。

系锯恰好来了，谈话间又提到SL-9号事件，我和小茜再次发问希望了解细节，没想到宝月巴居然拿出一堆关于SL-9号事件的资料，声称是为我准备的，要我仔细阅读。让我吃惊的是这两年前案子资料中居然有小茜的名字，她还是出庭证人，小茜对此茫然不解，宝月巴也不多做说明，然后小茜似乎想起了些什么，竟然吓得跑开了……这份资料中还有个吸引我注意的地方，就是牵涉进这次案子的人全都参与了两年前的那起案子。（SL-9号事件资料被收入法庭记录中）

2月24日 中午12点14分 地方法院 第九法庭

继续开审，御剑请来了罪门，小茜刚才跑开后到现在都还没有回来。

◆证言阶段

…… 证人：罪门恭介 ……

证言一：关于案发当日的事

①我的工作就是要用眼睛不停地看着那里。②他们说我每天只去巡查了三次，不过这并不是我的作风。③那间屋子可是有两套系统在监控和保护着的。④我没记错的话，案发当时我正在街边买路边摊的东西吃。⑤我对于本案，也只是个毫无关系的旅人，所以我很不乐意来参加这个审判。

◆指证第五句，出示“罪门的指纹”

案发时罪门并不在警备室，证物存放室内有他的指纹和血手印，虽然他对此顾左右而言他，但裁判长还是让他进行下一段证词来作出解释。

证言二：血手印的指纹

①正如我刚才所说的，证物存放室里有我的指纹印那是很正常的事。②很可能其中的一个指纹碰巧与那血手印在同一位置吧。③应该是凶手摸到过曾经留下过我指纹的证物柜子。④血手印和指纹是完全没有关系的。⑤还有就是你难道不知道凶犯是戴了手套的吗，明白？我当时可是什么都没做过。

◆询问第一句

罪门说有他指纹的那个柜子正好就是他以前还是刑警时用过的那个，直到现在也仍然在用。（罪门的指纹被更新）

◆询问第五句

因为现场发现的血手印有曾戴过手套，再加上那柜子是罪门本人在使用，御剑也认为这血手印出现在有罪门指纹的柜子上的同一位置完全是碰巧。

◆最后一句证词更新

那监视器的录像带里不是没有我么？

◆再询问该句

罪门说如果我怀疑他是凶犯，那么他本人就应该出现在案发当时那监视器的录像带里，对此我觉得光是录像带并不能说明问题，因为这录像并非是全景，因此存在盲点，倘若是一个对监视器摄像头位置很熟悉的人，完全可能避开监视范围，不过御剑和裁判长都很质疑我的这个推断，那么我必须向他们证明。

◆选择第一项"指出录像带中的痕迹"（映像の痕迹を提示）

◆指出17:15:13时罪门柜子上的那个白色小三角形

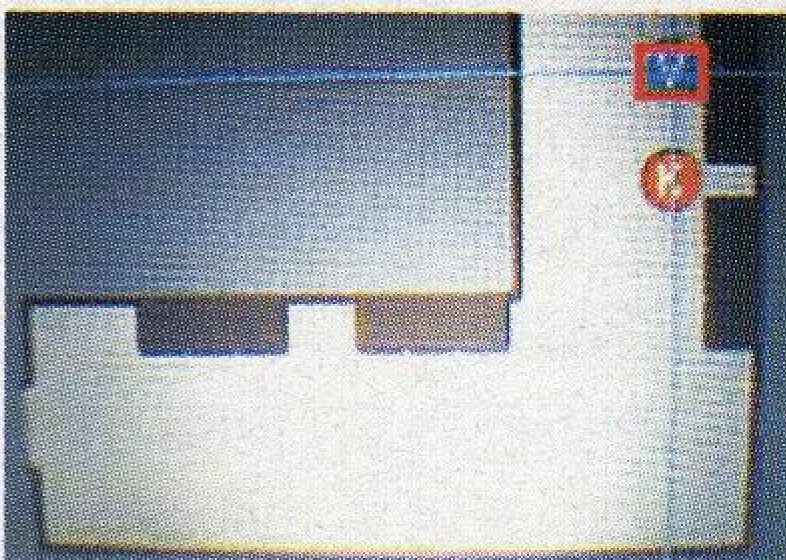


我让大家注意录像带17：15：13时影像中罪门柜子上的那块白色小三角形，那应该是露出的衣服的一部分，然后倒带到10多秒前的录像并没有那块白色的部分，唯一的解释是罪门当时在场，并趁监视器摄像头转动时打开了自己的柜子。不过罪门不承认，他说仅仅是柜子打开并不能证明他在场，因为有可能是他粗心没关上柜子或者是别人打开了他的柜子，所以才被真凶利用，对于他的强辩我只有继续出示证据。

◆出示证物"证物保管锁"

利用指纹系统的锁除了所属者本人以外的其他人是无法打开的。惊慌失措的罪门哑口无言，情绪波动并有豹变的倾向，趁胜追击吧，我不仅要证明他在案发现场，还要指出他当时所在的位置。

◆指出证物存放室的平面图上"被害者"的位置



录像带以及该案中所谓的"被害者"正是罪门，是他装扮成了多田敷的样子，原灰说过在证物存放室碰到可疑人时曾要求其出示ID卡，但是对方并未出示，既然"被害者"能够进入证物存放室，那么他就应该有ID卡。之所以不愿出示的原因是ID卡上有照片，倘若出示就会被原灰识破。不过裁判长希望我出示更充分的证据来指证罪门，但我已经没有其它证据了，唯一的办法是通过那盘录像带来向大家证明为什么罪门在"犯案"后要将那件白色的风衣放进他的柜子中去。

◆指出录像中17:14:57时"多田敷刑警"衣服上的血迹



因为原灰的突然出现使罪门所穿的白色风衣沾上了血迹，他显然不可能就这样走出证物存放室，于是只有将这衣服藏匿于自己的柜子之中，对此，他没有否认。

证言三：罪门的自供

①那天我必须得那样去做，我不能就那样看着它死去。②我偷走了多田敷的ID卡并装扮成了他的样子，我是打算把证据拿出来的。③但我没想到原灰警员的突然出现，于是我打晕了他……④随后准备逃跑，而且我很熟悉在哪些区域是不会被监视器摄像头所拍下来的。⑤其实在证物存放室的5点15分并没有发生任何的凶杀。

◆询问第一句

我问他所谓的"它"是指什么，御剑很直接地告诉我是指两年前的SL－9号事件，那天正是对该案进行证据转让的日子。罪门说SL－9事件

雪人	学生以学习为重，希望这位读者能取得好成绩。
暗凌	考完以后玩游戏要注意劳逸结合哟，千万不要过度。

并没有结束，他不想就这样画上句号，我问他为什么要去偷那些证据，他回答当年那案件结束后，只有负责该案的多田敷手上才有那些证据。罪门想再多看看那起案子，他不怕别人会怎么说，因为那是属于他的案子，而那天又是他最后且唯一拿回证据的机会。唯一让我纳闷的是罪门并不是当时的负责人，为何会说那是属于他的案子？

◆询问第二句

我问罪门为什么要装扮成多田敷的样子去拿证据，他说是为了不被当成小偷，当日上午他偷走了多田敷的ID卡，难怪多田敷那天会忘了提交还未写完的报告。罪门说他后来把ID卡扔在了检察院的地下停车场，这时御剑提出质疑，无论罪门如何乔装打扮都应该肯定无法打开指纹锁的。在我看来，如果他是因为那个被卡住的手套而打开了实际并未关上的柜子，那么很有可能之前多田敷就曾打开过此柜。

◆询问第三句

罪门对原灰的突然出现确实感到很意外，当时他只打算在证物存放室里逗留最多5分钟，但没想到还会有其他人跑进来，所以不得不打昏了他。

◆询问第四句

因为在警备室工作的时间也不短了，罪门很熟悉监视器摄像头的工作情况和盲点，所以藏那件沾血风衣的动作并未被拍摄下来，但由于慌乱才使那风衣露了出来。

◆询问第五句

罪门说当时并未发生凶杀，但我在现场却发现了大量血迹，他说那都是原灰留下的，御剑则问他是不是拿走了柜子中的证据，罪门说打开柜子时才发现里面空无一物，看来一定是其他人偷走了证据。



◆追加证词

我无法忘记SL-9号事件……你知道为什么吗？

◆指证该句，出示“SL-9号事件的资料”

我拿出SL-9号事件的资料，告诉罪门我知道他为什么无法忘记该案，当年那起连环凶杀案的被害者名单中有一个叫作罪门直斗的人，我确信他们一定有着血缘关系。罪门告诉御剑罪门直斗就是两年前也曾获得过“检察官之王”荣誉的优秀检察官，御剑也记起来在他接手SL-9号事件的检控工作之前，负责该案的检察官名为罪门直斗，他不幸遇害后才换由御剑来接替的。罪门直斗正是罪门恭介的弟弟，两年前他与哥哥和市之谷、多田敷四人一同调查SL-9号事件，直斗的意外牺牲为大家换来了彻底破案的机会和证据，使得真凶归案。然而罪门认为SL-9号事件只是表面上看起来结束了，他非常了解弟弟，相信没有人能在搏斗时战胜他，因此直斗不可能被真凶杀死，所以罪门才想继续调查弟弟的真实死因。



警察局“凶案”当天的情况已经清楚了，那么检察院地下停车场的那起凶杀则确定是发生了，并且御剑还认为昨天市之谷的证言现在看来没有任何问题了，所以宝月巴作为目前唯一的嫌犯会被确定为本案真凶，连裁判长也认为这是不用再怀疑的事实，无须继续审判……

我再次陷入了困境，正在绝望之时，小茜突然出现在证人席上，她说自己还有科学的异议，并要求大家能给她几分钟时间来陈述。小茜说当她看到SL-9号事件的资料中凶犯的名字时确实感到一阵恐惧，她回想起一些事后能理解罪门为什么会这么做。另外小茜也认为罪门柜子上的那个血手印确实是他的，但那是无意为之，与本案无关，不过系锯柜子上的右手血手印却是另一个人的，这与本案有关。裁判长同意给我最后一个机会，要我指出这个血手印的可疑之处。

◆选择第一项“我有异议”

证物存放室的平面图上系锯的柜子前，大家都疏忽了一样东西。

◆出示证物“逮捕君”

平面图上并没有标出逮捕君的位置，那个逮捕君是原灰在典礼结束后从警察局门口搬到证物存放室去的，所以录像带所示的案发时逮捕君挡在系锯的柜子前舞动，因此那段时间应该无法接近系锯的柜子。因此逮捕君被搬进去之前就已经有了那血手印，也就是说2月21号下午警察局的证物存放室里发生过两次血案，一次是录像带显示的原灰被刺伤，而另一次才是多

田敷真正被杀的案子。

◆出示证物“ID卡的使用记录”

原灰曾两次进入证物存放室，4点50分正是搬进逮捕君的时候，那么凶案发生的时间只可能在此之前，我们首先注意到4点40分御剑曾进去过，现场的血迹被擦洗过，尸体也被搬走，客观上来说10分钟时间内御剑是不可能完成的，那么真正的案发时间就是更早的ID卡为777777的人在4点20分进入的那次。

随即产生的问题是丢失了ID卡的多田敷又是如何进去的，因为没有之前一段时间的记录数据，裁判长要求御剑核对7777777这个ID所属者，但他表示无权去查证，因为这个号码属于一些行政高官使用。一提到行政高官时罪门就来劲了，并和御剑争执起当年SL-9号事件的一些事情，随后他表示要问宝月巴当年的SL-9号事件中他们到底有没有伪造过证据。争执中宝月巴承认当时为了达到让犯人伏法的目的而用了些非常手段，也就是“制造”证据。因为牵涉进更多关于SL-9号事件的情况，法庭再次陷入混乱而不得不中断……



2月24日 下午2点15分 成步堂法律事务所



因为已涉及到关于SL-9号事件的很多部分，所以小茜主动告诉我一些当初并未提起过的事。当年那起恐怖的连环杀人案的真凶最后的目标正是小茜，而罪门直斗为了救她牺牲了生命，小茜因此成了当时的证人。

◆交谈

话题一：SL-9号事件

小茜说两年前的那晚在姐姐的办公室里等她一起吃晚饭，没想到SL-9号连环杀人案的真凶青影突然冲了进来，危急时刻罪门直斗来救她，推开她的同时凶犯的刀也落在了直斗身上，随着一瞬的闪电袭过，小茜永远也忘不了最后的情景。（追加“难忘的情景”的话题）

话题二：案发后的事



案发后被吓坏的小茜对很多事都想不起来了，但作为目击证人又必须出庭作证，因此她姐姐才不得不“制造”了一些证据让御剑来控告凶犯，但御剑并不知道其中有伪证，关于他的留言从此传开，并且之后宝月巴也冷酷无情地像完全变了一个人似的。

话题三：难忘的情景

小茜说最难忘自己被推开后凶犯举刀刺向直斗的一瞬，随后就晕过去了，之后14岁的她出庭作证却什么也想不起来。也正是那之后她才立志要成为一名科学搜查官，用科学的真理来作证。（追加“一些困惑的事”的话题）

话题四：一些困惑的事

还有一些让我感到困惑的事不得不问小茜，她在检察院的办公室里，一个重犯杀手是怎么跑到那里去的，又那么巧直斗赶到了现场。小茜说自己也不清楚，只知道那天警局正好逮捕凶犯并准备提审，凶犯却在审讯过程中逃了出来。而且还提到两年前宝月巴还只是一名刑警，不过在这个案子后她就被调到检察院担任主席检察官。

我没想到宝月巴以前居然是刑警，看来有必要再与她会面交谈。

2月24日 某时刻 拘留所会面室

◆交谈

话题一：今天的审判

越来越多的关系被牵涉进本案，被盗的证据以及警察局发生的另一次目前尚未得知的凶杀让这次的案子变得越来越复杂，尽管小茜不停给姐姐打气，但宝月巴并不领情，她认为一切都是徒劳的，她说早在两年前自己就已经出卖了灵魂。（追加“两年前的搜查”的话题）

雪人	天下的学生玩家们大概都有这样的希望吧。
天意	父母不禁止玩游戏的玩家们是多么幸福啊。

话题二：刑警·宝月巴

她两年前是警察局的刑警，当初选择作刑警的目的是为了积累更多搜查方面的经验，将来用于法庭之上。在SL-9号事件中她和严徒被称为最佳搭档，该案结束后严徒升职成为警察局长，他随即为宝月巴办理了转职到检察院的工作。（追加“两年前的搜查”的话题）

话题三：两年前的搜查

两年前她和严徒授命搜查SL-9号事件，那时他们直接领导一个最佳的刑警团队，包括多田敷道夫、罪门恭介和市之谷响华，而且那也是罪门恭介第一次与弟弟直斗配合，但直斗却为了保护小茜而被杀，宝月巴还说自己是当时第一个赶到现场的人。（追加“第一发现者”的话题）

话题四：第一发现者

宝月巴说那天她正在资料室整理档案，正好是严徒和直斗提审凶犯的日子，不过在审问的最后环节凶犯突然逃跑，直奔隔壁她的办公室，直斗立即追了过去。当巴返回办公室时发现凶犯、直斗和小茜三个人倒在一起，随后她救起小茜并逮捕凶犯。也正是因此，宝月巴获得了升职的机会。

2月24日 某时刻 警察局 入口

◆交谈

话题一：两年前的审判

尽管当时确定那把弹簧刀就是凶器，但验尸发现伤口与凶犯的刀并不匹配，所以那把刀极有可能不是真正的凶器。(追加“事件的痕迹”的话题）

话题二：罪门直斗检察官

罪门说那是他第一次与弟弟合作，他一直认为弟弟是最优秀的检察官之一，也获得过象征最高荣誉的“检察官之王”的奖赏，那时直斗27岁。

话题三：事件的痕迹



正因为那把弹簧刀可能并不是当年的凶器，所以罪门才觉得SL-9号事件所隐藏的侧面并没有结束，而且这与严徒和巴有着一定的关系。(追加“严徒与巴”的话题）

话题四：严徒与巴

严徒和宝月巴在该案后都升职了，但宝月巴在成为主席检察官后变得和以前完全不一样了，到底什么事情让她变化如此大，他不作多言。最后他还说其实自己并不把御剑当作敌人，因为他只是个用假证据的人，罪门恨的是给御剑假证据的人，而那个人则正是严徒。

2月24日 某时刻 警察局长室

豪华的警察局长室正是两年前的案发现场，在远端墙壁上看到一张严徒、直斗和宝月巴三人当年的合照，严徒局长说那正是直斗获得“检察官之王”时的纪念，随后他放了一张纸在桌子上并说自己要开会把我们打发走了。（两年前的照片被收入法庭记录中）



2月24日 某时刻 警察局刑事科

刚才严徒并不愿让我们调查警察局长室，说明必有隐情，现在先到其它地方寻找进入到警察局长室办法。来到刑事科，系锯刑警没有被通知去开会，另外据他说现在检察院和警察局上下都对御剑相当不满。

◆交谈

话题一：御剑的危机

御剑的天才和年轻招致嫉妒，再加上流言缠身，御剑陷入了空前的危机，而现在相信他的人似乎只有系锯了。

话题二：SL-9号事件

系锯特意查阅了SL-9号事件，他只知道直斗是为了保护一名小女孩而牺牲，并为大家赢得了关键证据，但系锯觉得当年的凶器似乎有点问题。（追加“青影的罪行”的话题）

话题三：青影的罪行

系锯告诉我们SL-9号事件中的凶犯青影当年42岁，是一位富有的商人，在一起意外的交

通事故后他几乎变了一个人，像野兽似的开始乱杀人，但他犯案的手段相当高明，任何的证人都会被他杀掉，几乎让人找不到任何证据，直到他最后一次杀死直斗，才被目击者指证，很幸运的是那个证人居然没有被杀。

◆向系锯出示“弹簧刀”

在当时SL-9号事件解决后，这把破损的凶器就一直被锁了起来，直到多田敷被杀的那天才突然出现，而且还是在御剑的车里发现的，这时系锯又想起更多关于这把刀的事。（追加“凶器”的话题）

话题四：凶器

那把弹簧刀之所以破损是因为其尖端刺进了直斗的胸部并留在伤口深处。（罪门直斗的解剖记录被收入法庭记录中，弹簧刀被更新）

随后提到局长室，因为是两年前的案发现场，所以我们问系锯有没有办法进去，他说用普通刑警的ID卡是进不去的，不过他可以进去，但是警员们未经许可进去会被开除，他不想为我们冒险。

2月24日 某时刻 高级检察官办公室 第1202号室

◆交谈

话题一：“捏造”的事实

御剑承认自己两年前使用了“错误”的证据，因为检察院和警察局是同一战线的，要是破坏了联手关系就无法将真凶绳之以法，因此检察院必须配合警察局的工作，就算是捏造的事实也不得不接受，因此他们所犯的错就等同是御剑的错，因此他后来才会一直陷入流言之中。

话题二：关于明天的审判

因为明天是审判的最后一天，已经来不及更换检察官了，所以御剑明天还将作为我的对手出现在法庭上。当年的SL-9号事件因为直斗突然被害他才临时接任的，对于之前的搜查情况并不了解，因此也顾不上证据的真伪了。

话题三：关于案发当日

因为那天有颁奖典礼，御剑上午整理完要转让的证据名单后就前往警察局了，本来那天是没打算再回到检察院的，但严徒局长突然要他回去拿一年半前就已经结案的AI-16号事件的证据——改刀。

◆向御剑出示“两年前的照片”

我们注意到照片上的“检察官之王”奖杯和御剑获得的这个略有些不同，他说在这奖杯背后还有一个故事，而且这奖杯还是建立于“矛盾”之上的。（追加“奖杯的由来”的话题）



话题四：奖杯的由来

御剑说这个奖杯与中国古代“自相矛盾”的典故有关，中文里“矛盾”由两个各有含义的字构成，即用于攻击的“矛”和防守的“盾”。借鉴于此所以奖杯看上去是个被击碎的盾和破损的矛。但是御剑的奖杯上只有一个被击碎的盾，至于原因，他说我们最好去问严徒局长。（检察院奖杯被更新）



◆调查

◆调查御剑办公桌下扔的废纸

这居然是一封辞职信，御剑说他已经感觉很累了，对他来说某些东西已经死了，而且他不能原谅自己曾经做错的某些事，同样也得不到他人的宽恕。（御剑的辞职信被收入法庭记录中）

2月24日 某时刻 检察院 地下停车场

◆交谈

话题一：两年前的搜查

市之谷说罪门兄弟的感情非常好，但直斗不幸被害后，异常难过的恭介一下子就变了一个人，也让宝月巴感到绝望。（追加“传说的一对”的话题）

话题二：在结案之后

虽然青影应该接受惩罚，但在法庭上他们却看到一些并非自己搜查出的证物，反之另一些证物却被藏了起来，该案后他们几人除了多田敷外其余全都无缘由离职。（追加“被操纵”的话题）

话题三：传说的一对

巴和严徒当时在工作上是极好的一对搭档，严徒有着非同一般的魅力，工作能力也是出类拔萃的，尤其是拥有能制造出让人“难以置信的证据”的能力，无人能与之对抗，很多人希望能接近他，比如巴。说到巴与恭介的关系，直斗遇害后巴也很痛苦，就像失去自己的亲人一样，但是如果不是因为她，恭介也不会受到那么大的打击，所以市之谷表示自己是永远都无法原谅宝月巴的。

话题四：被操纵

在严徒的强大权势帮助下，巴升任主席检察官，严徒是因为SL-9号事件才得以统领大权，他能控制除检察院外的一切，设法把巴送往检察院的目的正是为了扩大权势。

2月24日 某时刻 警察局刑事科

局长室是SL-9号事件最后的犯罪地点，也是目前唯一能找到新线索的地方，无论如何还是要去刑事科找到系锯让他帮忙。

◆向系锯出示“御剑的辞职信”

当看到辞职信后系锯惊恐不已，他知道御剑辞职是被检察院和警察局高层们的排挤和逼迫所致。系锯再次流露出对御剑的感激，说尽管外表看起来他很冷酷无情甚至刻薄，但他实际上是真心关心和信任他们这些刑警的，但是他们却辜负了御剑。系锯突然说要改变主意，只有弄清楚了SL-9号事件的真相才能还御剑以清白，于是他决定借自己的ID卡给我们。（系锯的ID卡被收入法庭记录中）

2月24日 某时刻 警察局长室

前往被称为警察局禁地的局长办公室，没想到系锯因为不放心我们也悄悄跟进来了。

◆交谈

话题一：局长办公室

自从两年前的SL-9号事件发生以及升任局长后，严徒再也不许任何人随便进入局长办公室，系锯虽然可以自由出入，但除了在这里举行的新年派对之外他也很少来。

话题二：严徒局长

系锯吞吞吐吐想说什么却欲言又止，终于他问我们难道不怀疑严徒也许是真凶，我假装缄默，其实我相信他就是我们最后锁定的目标。

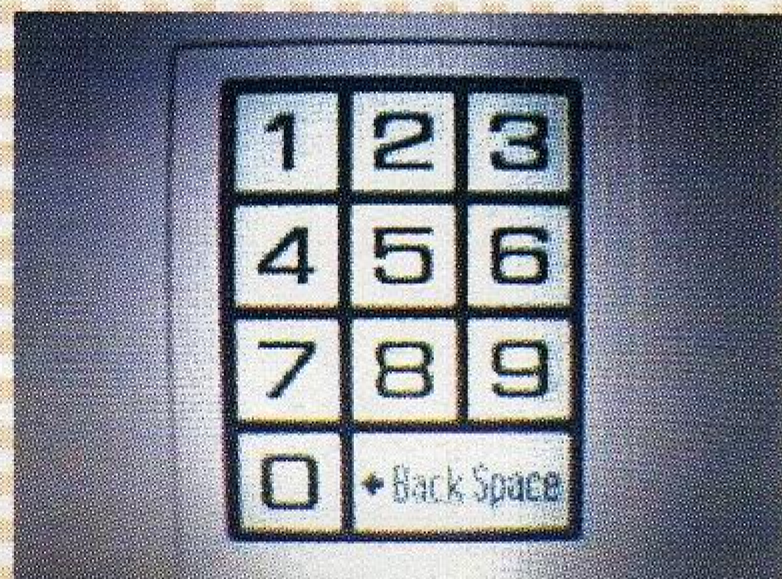
◆调查



◆调查局长的办公桌

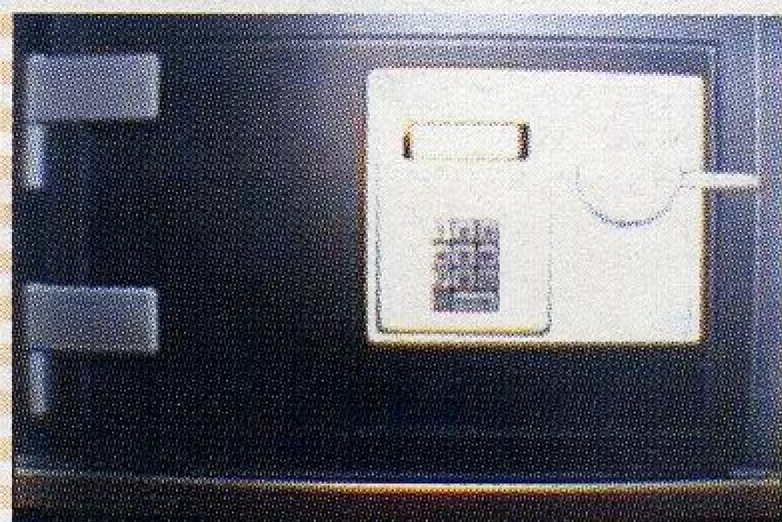
我们临走前严徒放在桌子上的那张纸是一张证据清单，上面写着“SL-9号事件”！再切换到3D状态看那张纸的背后，居然画着一张某人高举瓶子砸人的草图。（证据清单被收入法庭记录中）

◆调查靠近右方墙角的保险柜，选择“输入密码”（数字を入力する），输入“7777777”

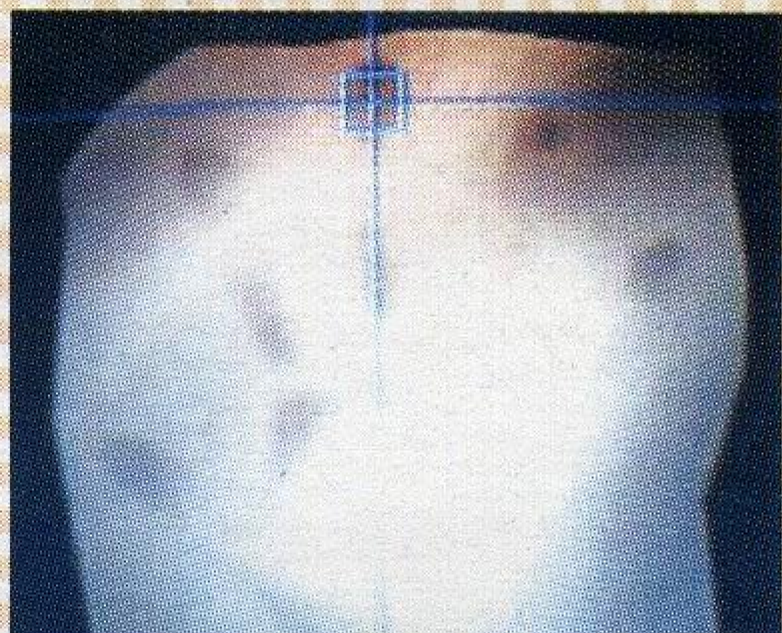


之前ID卡的使用记录上那个未知人士的ID编号给我带来了灵感，所以就输入了七个7，没想到果然还成功了。

◆调查被打开后的的保险柜



在里面发现了两样东西，其一是一张有着掌印的皮质布，另一样有点像我们所缺的“放不稳的瓶子”的那一块碎片。



◆向系锯出示“放不稳的瓶子”，选择第一项“组合碎片”（カケラを組み立てる）



组合成功，看来严徒和这起案子果然脱不了干系，他藏匿了SL-9号事件的证据，而且这瓶子上还有一些暗红色的血迹，有血迹的这部分正是严徒的保险柜里所藏的部分。（放不稳的瓶子被更新）

◆向系锯出示“指纹检验用具”进行指纹检验，选择检验中指，对照人物“宝月茜”

对这个结果我惊讶万分，但现在又不能说出来，更不敢告诉小茜，只是对他们说或许因为

这块布太过于陈旧暂时难以辨认了。（皮质布被收入法庭记录中）

正当我打算把ID卡还给系锯的时候，一个声音突然出现："他已经不需要那张卡了！"严徒居然回来了，他在开会的时候看到系锯在往这边跑，所以就赶回来了。他愤怒地赶走了系锯，然后笑里藏刀地请我离开，要小茜单独留下说有话跟她说。

2月24日 某时刻 拘留所会面室

我单独来到拘留所，宝月巴知道了严徒要单独找小茜问话的事，她打算告诉我她所知道的一切，包括一些非常重要的事。

◆交谈

话题一：隐瞒的理由

宝月巴问我是不是觉得她表现得很消极是为了保护某人，我并不这样认为，反而觉得她是受到了某人的威胁，她问我知不知道那人是谁。

◆选择"严徒海慈"（追加"严徒海慈"的话题）

话题二：严徒海慈（交谈两次）

两年前他们是非常好的工作搭档，她很尊敬作为刑警的严徒。我问为什么严徒要隐瞒他的罪行，以至她和御剑都受到牵连而接受委员会的调查，而御剑至今还不知道当年那些伪造的证据背后的真相，不过宝月巴却要我出示能够证明严徒伪造证据的证物。

◆出示证物"皮质布"和"放不稳的瓶子"

严徒是唯一知道这两个关于SL-9号事件证据的人，宝月巴因此不得不听从他的命令，甚至是违背良心的事也不得不遵从。三天前她别无选择地"配合"了严徒的命令。（追加"命令"的话题）

话题三：命令

她告诉我那天接到的命令是"我需要你帮我处理一下多田敷的尸体，到时候你可以在御剑小车的后仓中找到他"，其实多田敷并非为她所杀，那天当她打开后车仓看到尸体时，发现插在多田敷身上的刀是当年SL-9号事件中青影所用的弹簧刀，她不想让这把刀留在现场，于是拔了下来，顺手将御剑车里的小刀插了上去，但是不小心割伤了自己的左手，鞋子上也沾上了血。（追加"青影的刀"的话题）

话题四：青影的刀

我问为什么要把青影的刀藏起来，她说两年前的案子花费了很大精力才了结，不想因为这把刀而将案子重提起来，就把刀包裹在自己的围巾里并塞进汽车的消音器，并打电话给小茜告诉她这里发生的事，让她来帮忙藏好那把刀。接到严徒的命令之前她还给罪门打过电话，因为罪门是这个世界上她唯一能信任的人，所以她需要他的帮助来掩盖SL-9号事件，不过她失算了，罪门是打算要让这案子重新被提起的人。

2月25日 上午9点47分 地方法院 被告人第2休息室

今天我独自一人来到法院，宝月巴没有出现，也不知道小茜的情况如何，御剑听说我今天将要指证ID编号为7777777的人，所以来劝告我这样的ID属于官方的上层人士，是拥有足够的权力去控制任何事的人。

2月25日 上午10点 地方法院 第九法庭

正式开庭前严徒出现了，得意地告诉大家本案被告有一个请求，于是宝月巴向裁判长请求立即下达本案的判决，她承认杀死了多田敷并要求立即解除我的辩护，这是我万万没有想到的糟糕情况，尽管裁判长大人对此也感到纳闷，但他还是接受了这个请求并准备宣布判决。就在这时御剑居然站出来表示反对，他说一切都应该按照程序来办，目前还没有确定的证据来证明被告有罪，还特意地对着严徒说有人打算捏造另一个事实来掩盖自己曾犯下的错误，所以他要求裁判长让他传唤第一位证人宝月茜，对两年前SL-9号事件所发生的情况进行作证。

◆证言阶段

……证人：宝月茜……

证言一：两年前的事件

①那天我在姐姐的办公室里等她。②一个男人突然跑了进来并挟持了我。③是罪门直斗检察官救了我。④我永远都忘不了我看到的那情形。⑤那个男人高举着手上的刀并刺向了直斗检察官……

◆询问第四句

小茜说当直斗冲向凶犯青影的时候，正好一道闪电袭过，所以给她留下了很深的印象，后来她把这些告诉了负责调查该案的多田敷刑警。

◆选择第一项"询问详情"（もっと详しく聞く）

小茜说当时她很难用言语来描述看到的情形，所以只好用画的方式表达出来。

◆选择第一项"追问关于画的情况"（"绘"

のことを追求）

当我想要小茜具体描述那画的情况时，御剑却说他们当时的证据清单里并没有包括与画相关的东西，而裁判长也要求小茜修改证词。

◆证词修正

我画出了当时的情形……不过那画似乎遗失了。

◆指证该句，出示“证据清单”



尽管御剑坚持当时自己没有经手过这样的一个证据，但并不意味不存在，我让他们把证据清单翻过来看，那正是当时小茜画过的那幅画。对比当年御剑的那份清单，发现有很多的证据都不相同，而且很明显御剑的那份并不完全，证据数量还不到这上面的一半，而把两份清单拼凑起来一看，却是一幅完整的画。（证据清单被更新）

证言二：关于小茜的画

①这是我两年前所画的画。②是我在明亮的闪电下所看到的投射过来的影子。③在那之后我就晕了过去。④这画上绝对是我所看到的情形。

◆指证第四句，出示“罪门直斗的解剖记录”，指出画上凶手手中所举的刀

看上去像是刀的尖端已经折断，而验尸报告表明刀尖留在伤口深处，并且只有一处刀伤，明显出现不符，所以在我看来，这刀和刺进直斗身体中的刀尖都属于伪造的证据。

◆选择第二项“另一把折断的刀”（折れたナイフは他にあった）

如果小茜没有记错，并且只刺杀了一次的话，那么唯一的解释就是凶器是另一把折断过的刀，因此裁判长要求我出示所谓真正的凶器。

◆出示“两年前的照片”

真正的凶器是照片中直斗手里“检察官之王”奖杯上折断的“矛”，这就是为什么御剑获得的奖杯上只有盾而没有矛的原因了，作为没有配枪的检察官，这矛应该是直斗在危机时刻防身的唯一武器，不过御剑表示出了异议，如果是这样的话，那么举刀的那人应该是罪门直斗。

证言三：小茜的回忆

①当我看到那人举起刀时。②我感到非常惊恐，于是就冲向他们。③我……推了手中拿刀的那人。④但就在这时另一道闪电袭来，我看见了……逮捕君。⑤他并没有在房间里，但我肯定我看见了他的影子。

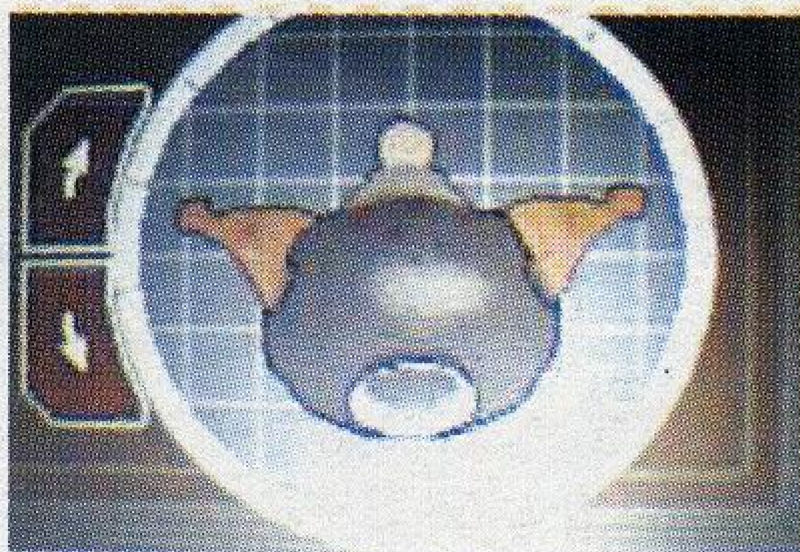
◆询问第五句

小茜说看到的是逮捕君的影子，不过御剑却反对说在两年前还并不存在逮捕君，一定是当时她记错了，但我表示我也许知道这所谓逮捕君的正体。

◆选择第一项“也许我知道这个”（ココロ当たりがある）

因为小茜看到的只是影子，所以我认为那应该是某些与逮捕君外形略有些相似的东西。

◆出示“放不稳的瓶子”，调整角度使其成为看起来像逮捕君头部的样子





因为这个瓶子看起来像逮捕君，那么关于当时的情形将改变很多事，包括犯罪现场、凶器和真凶。

◆选择“现场が変わる”、“凶器が変わる”和“犯人が変わる”中的任意一项

从窗子的位置以及合照上瓶子放置的位置可以判断直斗与青影的搏斗发生在严徒的办公室，靠近窗子的地方正好有一副手持利刃的盔甲，因为举刀在上的人正是御剑所说的手持断矛的直斗，小茜刚才在证词中也提到自己推了那人，也就是说被推开的直斗不慎撞在盔甲的刀口上，那么导致直斗死亡的真凶应该是……根据验尸报告直斗当时并未立即死去，而是用另一种方式留下了表示真凶的证据……

◆选择第一项“有留下的证据”（证据品に残っている），出示“放不稳的瓶子”

直斗因为失血过多在约10分钟后死去，他用仅存的力气在瓶子上以血写下真凶的名字。在下屏连接血印拼写出真凶名字，日版为“茜”，英文版为“EMA”。

严徒幸灾乐祸地跑出来说御剑帮我搞清当年直斗的真正死因，实际上牵连了御剑自己，因

为御剑是当时的检察官，使青影伏法的正是其最后一次"杀害"直斗时的"证据"，不过现在确定了当年的"真凶"是小茜，那也就说御剑使用伪证让一个在法律上来讲"无罪"的青影成为了死囚，这是极其重大的失误，接着法庭内又是一片混乱，裁判长不得不宣告暂时休庭。

2月25日 中午12点06分 地方法院 被告人第2休息室

休庭时我向御剑表达了歉意，刚才因为我而给他制造了新的麻烦，还好他并不怪我。这时系锯也来了，是宝月巴让他送来一本《证据法》的书并转告我，如果想赢下这场审判那么就得利用这本书。（《证据法》被收入法庭记录中）

2月25日 中午12点52分 地方法院 第九法庭

因为法庭上的旁听席都对御剑开始议论纷纷了，为了避嫌裁判长同意由我来传唤今天的第二位证人，该人必须是我所认为的真凶。

◆选择"严徒海慈"

◆证言阶段

……证人：严徒海慈……

证言一：SL-9号事件

①正如我回想起的那样，直斗和我那天正在审讯嫌犯。②长话短说，因为我们的疏忽才造成了那个意外。③当我走进我的办公室时，看到巴正在那里。④似乎她已经"处理"好犯罪现场了。⑤正如你们所知道的，我实在是没有什么可以去"捏造"的。

◆指证第五句，出示"证据清单"或"放不稳的瓶子"

我拿出证据清单，表示这足以说明他的"捏造"行为，特别是那个我们在他办公室保险柜中找到的瓶子碎片，但是严徒质疑我这证据的合法性。

证言二：证据和捏造



①我们来看看，这是什么？一块瓶子碎片……和一张清单？②就我所了解的，是你是在我的办公室里找到的。③不管怎样，你都证明不了这些证据是在"什么时候"发现的吧。④如果这些是在青影死后才找到的话，恐怕是没有价值。⑤所以我就更没有理由去捏造什么了。⑥制造现场对于我来说没有任何帮助。

◆询问最后一句

◆证词修正

如果对我来说是无意义的话我不会去成为某人的"共犯"的。

◆询问该句，选择第二项"指出共犯"（"だれか"を指摘する）

严徒为了满足个人的某些野望，则是完全需要一位助手的。

◆选择"宝月巴"

在小茜误杀直斗后，作为姐姐的巴当然要尽力保护她，严徒利用这一点来满足自己的个人利益，在当时的SL-9号事件解决后，宝月巴在严徒的运作下调到了检察院升任主席检察官，这样他就可以像控制傀儡那样命令巴去做任何事，而巴之所以会屈从于严徒是为了掩盖小茜当年误犯的事。不仅如此，后来他还杀掉了多田敷而让宝月巴去替他处理后面的事，裁判长要求我出示证据来证明像严徒这样的高官涉嫌谋杀的事。

◆出示"ID卡的使用记录"

我指出那个7777777的号码就正是严徒的ID卡编号，当时他与多田敷一起进入证物存放室，所以就解释了为什么只留下了一条记录，不过严徒却狡辩自己那天并没见过多田敷。

◆出示"多田敷刑警遗失的报告"

由于罪门偷走了多田敷的ID卡，所以他当天写了遗失报告准备递交给严徒，因为"证据转让"需要进入证物存放室，所以才需要写这样一份报告，但后来却并没有递交，因此二人是一同前去的。在杀害多田敷后他通知巴到检察院的地下停车场去处理尸体，尸体能运到检察院的原因是：

◆出示"改刀"

严徒让原本不打算回检察院的御剑回去帮他拿这个与本案无关的证据改刀，正好将藏于御剑车中的尸体送走。对此严徒当然并不承认，裁判长要求我出示证据证明是他杀了多田敷并通知宝月巴处理尸体。

◆选择第二项"暂时没有证据"（证据はまだ、

ない）

因为没有证据来指证严徒，而法院也无权强留他作证，只得暂时让他扬长而去。裁判长和御剑要求我传唤下一位我认为了解事件真相的人。

◆选择"宝月巴"

裁判长宣布休庭15分钟后再进行最后的审判，严徒又冲进来带着威胁的口吻告诉宝月巴，要是她说了什么所谓真相的话，那么她的妹妹就将以杀害罪门直斗的名义被逮捕。

2月25日 下午2点04分 地方法院 被告人第2休息室

休息时我向御剑表示感谢，因为他一直帮助我，并肩努力还原真相。这时系锯又出现了，他已经被严徒解职。最让人高兴的是小茜也回来了，她也并不怪我找出了事件的真相，而是感到欣慰。

2月25日 下午2点21分 地方法院 第九法庭

◆证言阶段

…… 证人：宝月巴 ……

证言一：严徒局长和"捏造"

①我与严徒共事多年了……②我们之间没有所谓"威胁"的说法。③两年前全都是我一个人在捏造证据。④当我发现直斗检察官的尸体后，是我重新去制造了现场⑤我唯一的动机就是为了尽早逮捕青影，而并不是为了小茜去做什么。

◆询问第四句

宝月巴说她第一个到达现场，看到断矛插在直斗的尸体上，我当即表示异议，因为他是被身后盔甲上的利刃意外刺死的，但巴坚持否认，我明白她是为了保护小茜才这样说，不过御剑则问她如何解释青影的那把弹簧刀。

◆证词修正

我折断青影的弹簧刀尖并将其放进直斗尸体的伤口内。

◆询问该句，选择"为什么要搬动尸体"（死体を动かした理由は）

◆证词修正

因为那个被打碎的瓶子可能会破坏我制造现场的计划。

◆指证该句，出示"放不稳的瓶子"

她的这句证词有个很大的矛盾，那就是她忘了直斗检察官临死前曾在瓶子碎片上留下过血迹。

证言二：瓶子上的血字

①我立刻就注意到了瓶子上的血迹。②但是房间里实在是太黑了，我没有时间去检查。③为了保险，我擦去了血迹。④因为碎片都很大，所以我能确定把它们都处理了。⑤我唯一需要去考虑的就是在他们发现之前把碎片都擦干净。

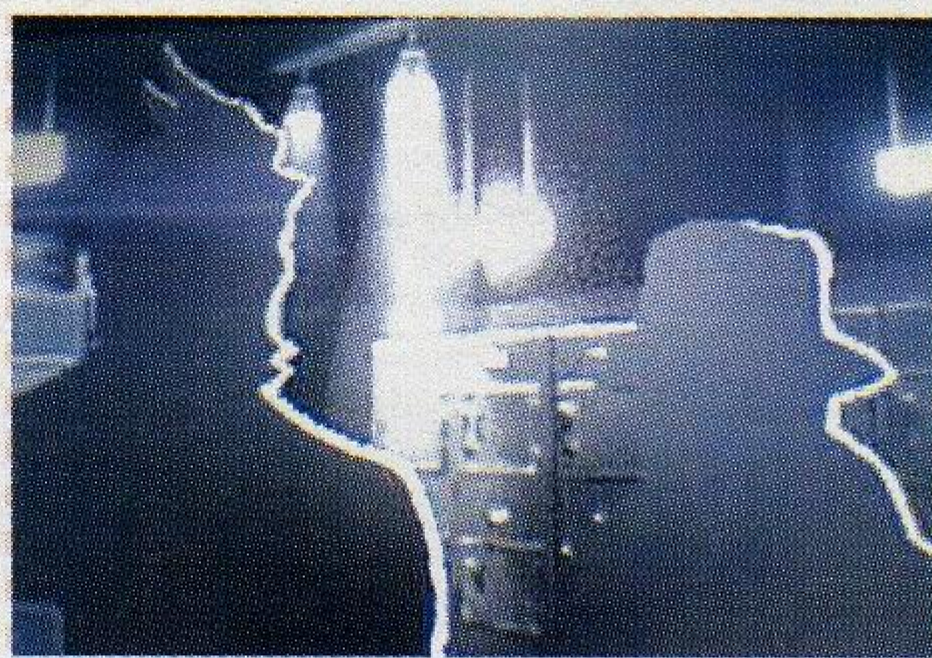
◆指证第四句，出示"放不稳的瓶子"

她并不知道局长办公室保险柜里的最后一块碎片上留有小茜名字的血迹，这就说明她并非是第一个到达现场的人，实际上严徒要比她早到，而巴却以为是自己的妹妹误杀了直斗，而这就正中了严徒的下怀，是他用取走的最大的那块写有小茜名字的碎片来作为日后控制宝月巴成为傀儡所要挟的工具。

证言三：真正所见到的情况

①当我到那的时候，看到直斗的身体被盔甲上的利刃所刺穿住。②青影和小茜都毫无意识地躺在那血泊旁。③当我看到现场的景象，我觉得可能是小茜做的……④那就是我为什么要去毁掉所有与她杀人相关的证据。⑤幸好有严徒帮我一起把直斗的尸体从盔甲旁搬到……⑥如果那样制造现场的话，那么小茜就将是无罪的。

巴大人说早上曾经给过我一张照片，但我真的没有什么印象，只好查阅法庭记录。选择《证据法》，进入到3D调查状态，打开书，发现夹在里面的一张照片。（巴的照片被收入法庭记录中）



很显然直斗衣服上胸前缺的那块布上的掌印就是推了他一掌让他致死的真凶的，也就是我之前在严徒的保险柜中找到的那块皮质布，上面的指纹是……

严徒突然又闯回来，他说对于直斗的死还有决定性的证据，不过那个证据并不在他身上，而是在某人身上，并且还让裁判长来问我是怎么回事，我到底要不要出示那个确定是间接杀死直斗的真凶的证据呢？

◆选择第二项"没有证据可出示"（证据品の提示はできない）

严徒显然不会对我的回答善罢甘休，他说明明是我拿了他保险柜中的那个证据，他指出巴的照片上直斗胸前缺的那块衣料正是被剪下来的布……

说到这里，最惊讶的还是莫过于裁判长，因为刚才严徒那句话的意思也就很明显的表示他藏匿了证据！顿时全场一片哗然。

为了逼我交出那块皮质布，严徒决定告诉大家真相：他承认自己是第一个到达现场的人，很显然当时的情况能让他找到机会将来控制巴，随后是他指使巴来如何制造出新的现场，当然在巴到现场之前他就藏了两样证据在自己的保险柜里。

◆选择第一项“出示证据”（証拠品を提示する）

在严徒的逼迫下，不得已只有出示证据了，这所谓“决定性”的证据是：

◆出示“皮质布”

严徒说这块布是他到现场后从尸体上剪下来的，接着又逼我说出布上的指纹是谁的。

◆选择“宝月茜”

虽然这是严徒最想看到的情形，但是我已经发现了这块布上的矛盾了，而且还知道了真正的凶手。

◆出示“巴的照片”

很明显照片上直斗因为肺被刺穿而吐了大量的血，他胸前的整个皮背心和里面的衬衣都被血浸满了，尽管的确是小茜推了直斗一把，但还不足以致死，而且小茜所推的那块布却没有任何的血迹沾在上面，显然不符合常理，这也说明直斗检察官并没有被盔甲所刺死。是有人将直斗杀死并刺穿在盔甲上，然后制造出现场让巴以为是小茜所为，以及在瓶子上用死者的血伪造血迹，再将瓶子打碎，而那个人就正是“严徒海慈”！

就在我以为一切就将结束之时，豹变后还未死心的严徒突然说我的那块“皮质布”的证据不合法，理由是在他第一次要求我拿出那块布时我回答的是没有证据。



◆选择第二项“该证据并不是不合法的”（証拠品は、違法ではない）

◆出示“《证据法》”

至此，严徒也终于不得不承认自己的罪行，包括后来杀掉多田敷道夫。

2月25日 下午5点03分 地方法院 被告人第2休息室



终于结束了，宝月巴被控谋杀罪名不成立，但曾作为严徒的共犯依然会被拘捕，已经复职的系锯网开一面带她来与小茜见面，小茜对姐姐两年来的误会终于消除，两姐妹深情地相拥。这时御剑也闷闷不乐地出现了，因为SL－9号事件，他对自己越来越没有信心，也无法原谅自己，巴不停地劝慰他，告诉他在这个世界上不是孤单的，还有我成步堂这样一位他的好搭档。

◆出示“证据清单”



这清单就是最好的证明，正是他的那一半和我的另一半才凑完整了小茜的那幅画。不过御剑还是决定了要离开，宝月巴大人也到了该回拘留所的时候了，临走前送给妹妹一本《科学搜查》的书，而小茜则将前往欧洲留学。正是这次审判后这对姐妹给我带来了信心，使我重新振作了起来，那么我也应该去重新发现自己新的旅程了。

——全文完



文/逆转ACE nakazawa　责编/暗凌

林建川	毅力+耐力+研究=成功！加油吧，玩家们！
读者资料	男，17岁，福建泉州鲤城区水门巷桥仔头4号，362000

漫游妖怪界



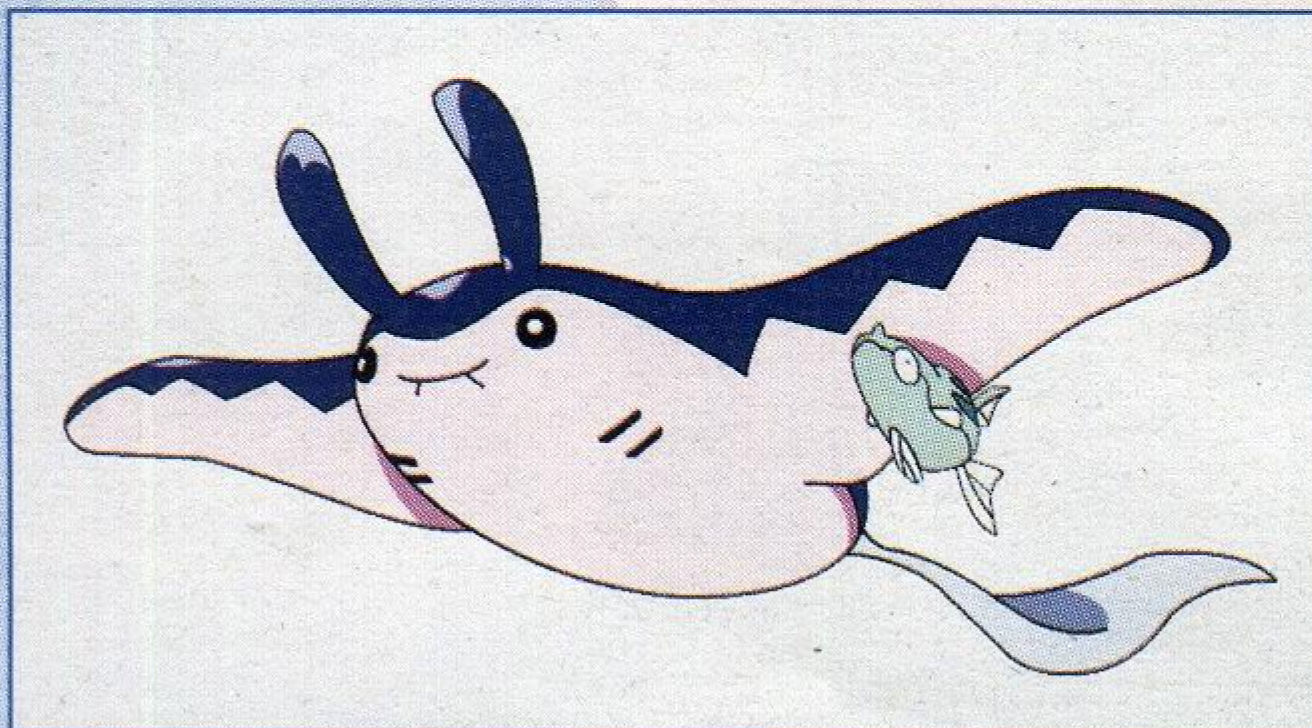
浅谈口袋妖怪的原型设计

《口袋妖怪》真是一个难以让人置信的怪物软件，它创造的种种奇迹和不败神话都堪称游戏史上的惊天一笔。口袋妖怪的全部妖怪数量多达386只，这个庞大的数字不禁让玩家们大呼过瘾，而收集并细细体会每一个妖怪的内涵，也不失为一件乐事。不过这多达近400只的口袋妖怪们，并不完全都是设计师们天马行空的幻想，仔细推敲它们的话，会发现其实离我们并不遥远。有人说，灵感来源自生活，而多姿多彩的世界则是设计师们永远的创作源泉，设计师们正是用自己的灵感和双手，把这个丰富多彩的世界微缩在同样五彩斑斓的口袋中。

生物原型

最伟大的艺术家其实就是造物主，而大自然就是一个庞大而丰富的艺术博物馆。口袋妖怪没有放弃这个艺术宝库，我们仔细留意一下就会发现，很多口袋妖怪其实就在大自然中，只不过经过了精妙的艺术加工之后，就成为了如今当红炸子鸡般的游戏明星。

首先来看看和大名鼎鼎的盔甲鸟相对称的PM，也就是226号曼泰。其实很多朋友都对它似曾相识，在不少反映海洋的影片中，我们都能看到这种动物的身影，比如说早期的日本动画《海底小飞龙》，近期迪士尼的大片《海底总动员》等等。这种鱼叫做蝠鲼，和鲨鱼一样，属于板腮类，由于长期趴在海底，所以身体慢慢变得扁平。由于外形美观，因此在不少艺术作品中都少不了它的身影。常常有描写说此鱼身型巨大，肥大的躯干两侧也变成了能够飞翔的双翅，并能够载人飞翔。而口袋妖怪显然也借鉴了这个设定，游戏中它不仅带有“飞行”的属性，而且看它的姿态，仿佛真的在天空自由飞翔！

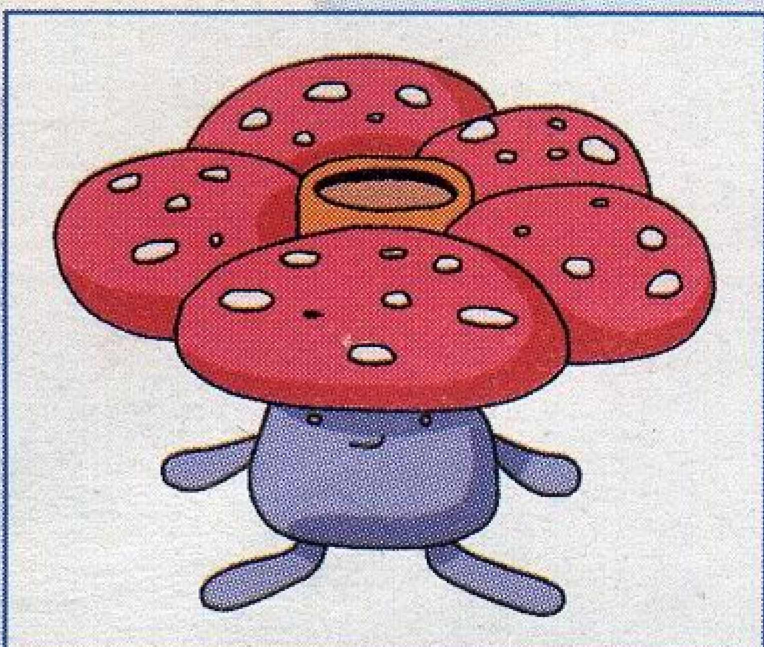


接下来就让我们看看霸王花，这只PM大家一定不会陌生，自打红绿黄蓝时代，它的最初形态走路草就极其常见，而它的原型也是显而易见，就是我们俗称的大王花（也有直接称作霸王花的）。大王花是世界上最大的花，直径可达1.5米，花瓣分为5朵，整朵花重达30多千克，花中心甚至可以站进去一个人。除了体型巨大，它另一个特点就是奇臭无比，开花后就会散发出如同腐尸般的恶臭，所以蝴蝶蜜蜂都不愿理睬它，只有一群闹哄哄的苍蝇为它传粉。此外，它并不像其它的花一样有叶子和茎能够自给自足，而是要靠吸收别的植物的营养来存活，是植物中好吃懒做的“剥削阶级”。不过在游戏中，经过一番艺术加工后，霸王花看起来更为美观，仿佛一个带着巨大花冠的小精灵。另外，虽然霸王花在游戏中一样是奇臭无比（因为进化前形态叫做臭臭花），但却能学会“芳香疗法”！



←生活在大海中的蝠鲼。

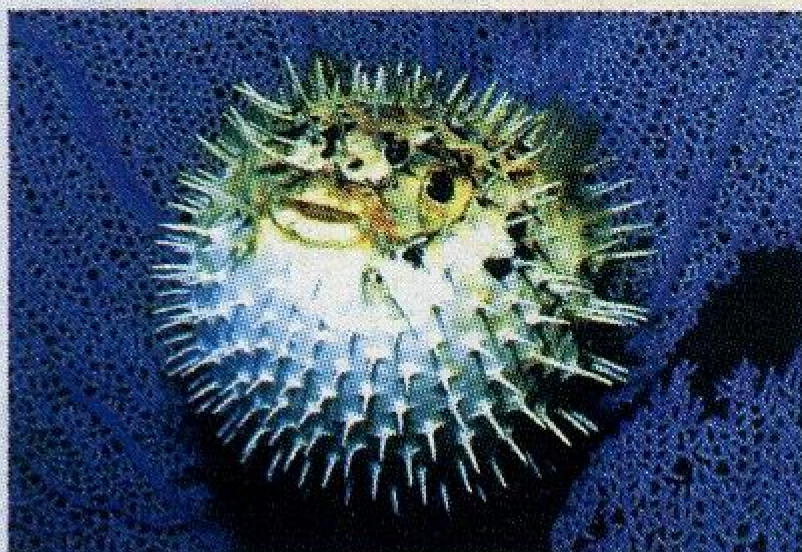
千针豚可能并非什么著名的PM，但它的原型刺豚想必大家都不会陌生，刺豚是生活在海洋底层的鱼类。它本身不太喜欢游泳。如果不是长了一身的硬刺，恐怕它早就被无情的大自然淘汰掉了。刺豚可以把




↑大王花一般生长在热带雨林中。

自己的身体鼓起来，使身上的刺突起，保护自己。当危险过后身体会恢复原来的形状。刺豚和河豚一样肝脏也是有毒的。口袋妖怪中的刺豚撅着嘴，瞪着眼，显出一副无所畏惧的样子，身上的刺也没有现实中的那么多。



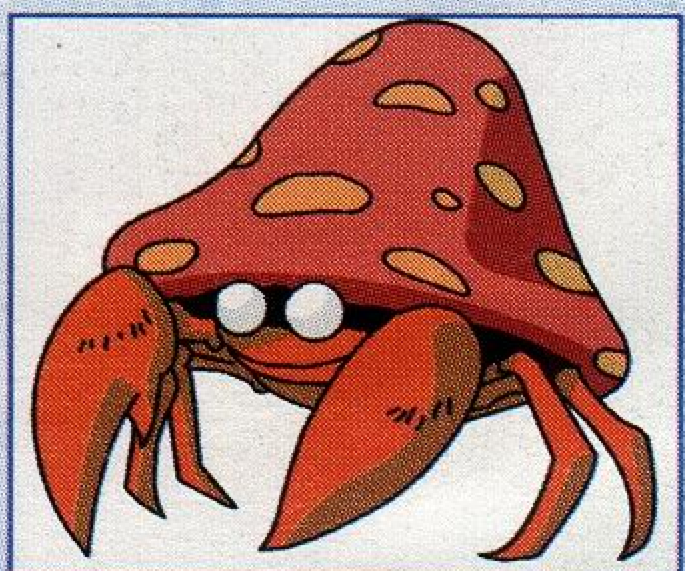


合成加工

大自然的鬼斧神工造就了一件件精美的艺术品，但是璞玉总归还得由巧匠对其进行加工才会成其为美璧，在口袋妖怪中，我们就不难看出设计者们的精心加工。原本两件不相干的事物，经过设计师们的巧手，就变成了令人拍案叫绝的奇妙生物。

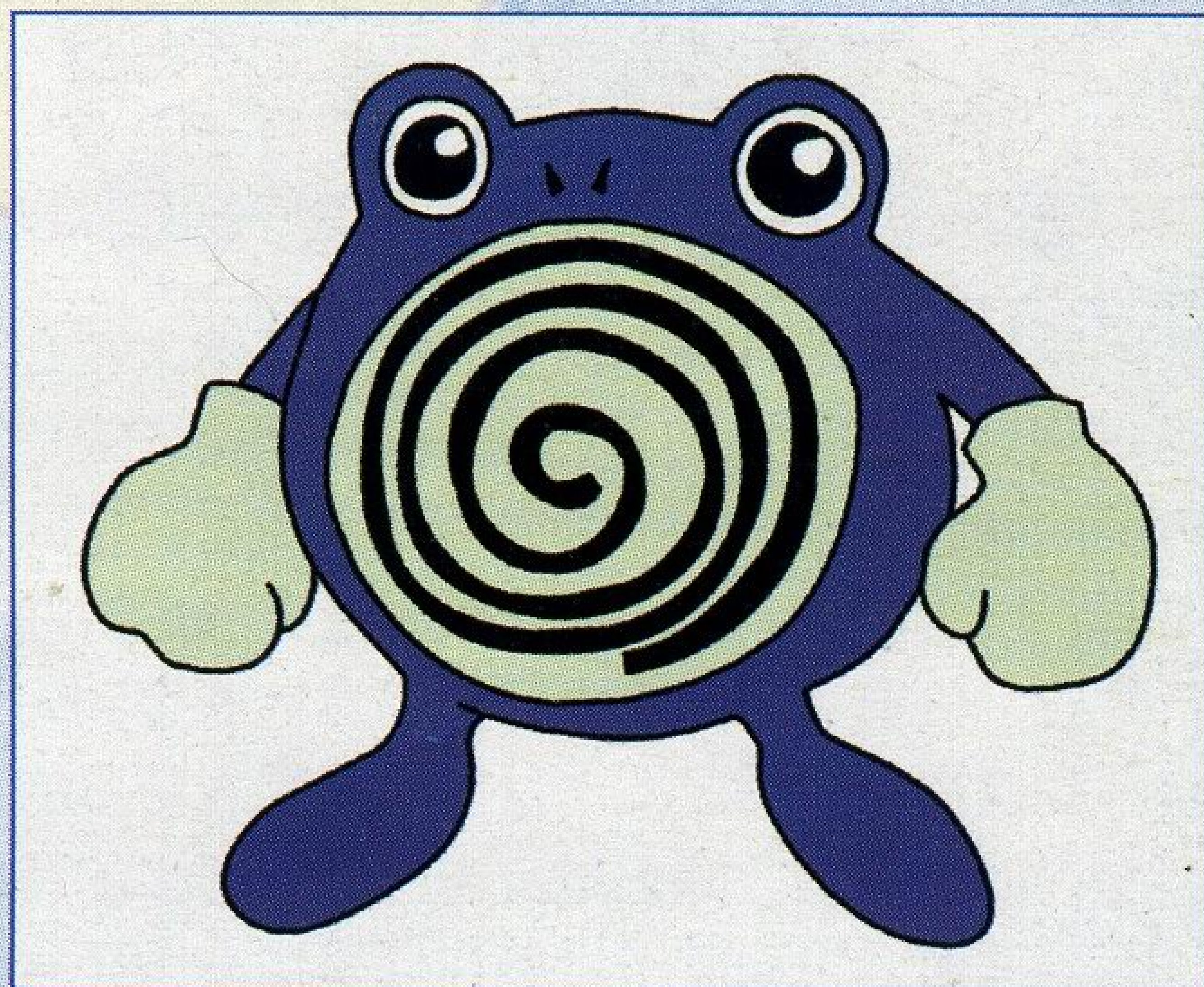
首先是大家都已经耳熟能详的PM明星——妙蛙种子。从动物加植物的共生体这一设计理念，不难想到名贵中药——冬虫夏草。冬虫夏草其实是冬天的时候，一种真菌的子囊孢子进入到鳞翅目幼虫体内；等到夏天的时候，染病幼虫钻入土中，死亡后出现菌丝体，并在冬季形成菌核。说到源于冬虫夏草这一灵感的PM，就不得不再顺带提下蘑菇蟹派拉斯特，这一长相酷似大香菇的虫子简直就是冬虫夏草的PM版，就连能入药这一用途都完全一样，这点在红绿两版中有PM资料为证——“香菇的蕈会散布毒孢子，在中国这些孢子却被拿来做成中药”。虽然都是植物和动物的结合，但是妙蛙种子却是不折不扣的绿色环保主义者，种子不是它的负担，反而当其充分开放后，能吸收太阳的能量进而





转化为自身的力量，这个设定应该来源于植物光合作用吧。另外，从设计者对妙蛙种子的设定还能明确地看出设计者对PM训练师的理解——妙蛙种子背上的种子是会成长的，而这却离不开训练师们的精心呵护，所以种子开始长出花苞，然后慢慢盛开的过程也见证了训练师的辛勤汗水——原来不只老师像园丁，就连PM训练师也像园丁哦！大家一起来做勤劳的园丁吧！

接下来介绍的也是青蛙——蚊香蛙。蚊香蛙的明显特征就是它身上的蚊香花纹，而这个花纹的设定也正好符合它作为青蛙的身份——灭蚊，在这个花纹的设定中，设计师们天马行空般的奇思妙想展现无疑，我不禁佩服他们能将青蛙和蚊香这两件驱蚊圣物联系起来。而蚊香和蚊香蛙的相性却不仅如此，蚊香向来是夏夜为了睡得安稳而点上的驱蚊物件，蚊子没了，自然才睡得安稳；而在《口袋妖怪》的设定中，蚊香蛙也具有用身上的蚊香花纹催眠对手的能力。看来青蛙加蚊香的双重驱蚊能力果然能保证睡眠的舒适度，大家以后在夏天的时候也在蚊香的旁边养只青蛙吧——开个小玩笑。

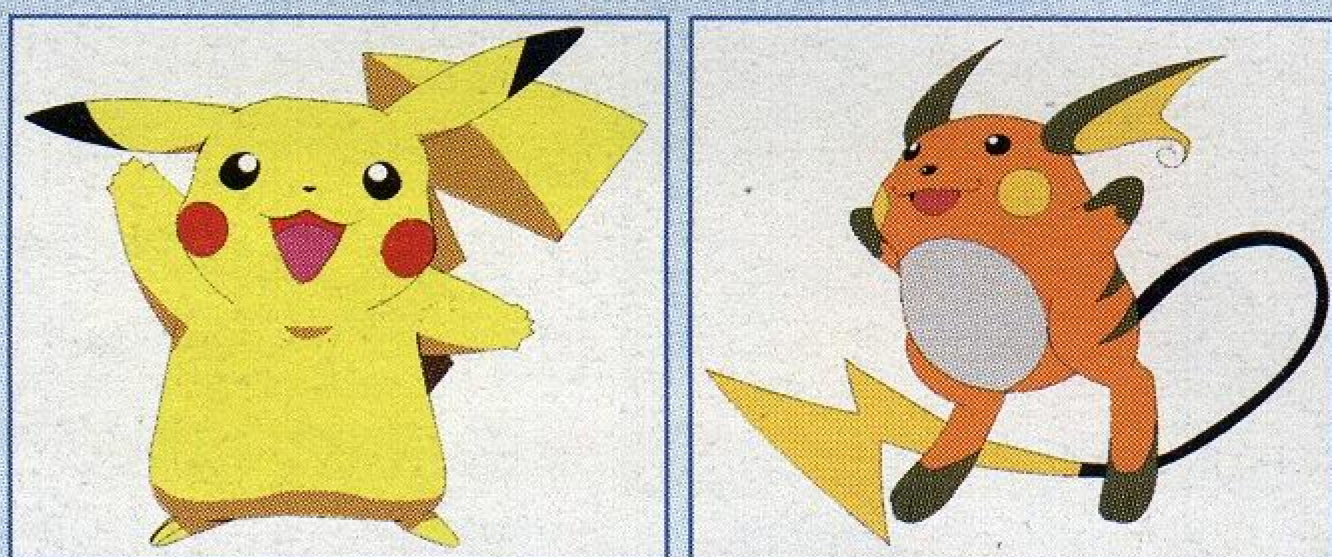


介绍完青蛙，我们继续看水里的乌龟。相信有不少玩家都很喜爱那个长相可爱的杰尼龟及其进化体卡咪龟吧，据说还有不少女性玩家因为喜爱卡咪龟而舍不得将其进化为长相凶狠的水箭龟。杰尼龟和普通乌龟相比较，最大的特征就是它的那条膨大的卷曲着的尾巴，这自然也是设计者为了凸现杰尼龟作为水系PM的身份而添加的。那条膨大的尾巴一眼看去就让人联想到波浪，这点在卡咪龟的身上更是得到了淋漓尽致的展现。杰尼龟进化为卡咪龟后，不仅是尾巴更为膨大化，最主要的还是多了那对耳

朵。那对古怪的耳朵应该是用兔子耳朵迎合卡咪龟波浪般的尾巴而做的变形，究其作用居然是保持平衡，显然这也符合兔子耳朵的作用——近年有不少人猜测兔子耳朵可以保持疾速奔跑中的兔子的身体平衡，而这对耳朵也为水箭龟的形象做了铺垫——毕竟关于兔子耳朵的这个说法仅仅是猜测，所以卡咪龟靠这对耳朵来保持身体平衡的作用也自然不是很理想，看来要稳稳地保持住身体的平衡，不提升自身体重和力量是不行的。这样，水箭龟也就有了强壮的身体，在金版中的说明也是“为了抵挡住喷射水柱时所产生的反作用力，只好增加自己的体重”。当然，这样一个庞大的家伙没有点特别的强力攻击手段怎么行？所以，设计师让它背上的火箭筒可以喷射出“足以贯穿厚实铁板”的水柱。这个经典的形象设计后来被不少游戏借鉴，国内玩家比较熟悉的应该要算RO里的乌龟将军了，虽然它背上的不是火箭筒。

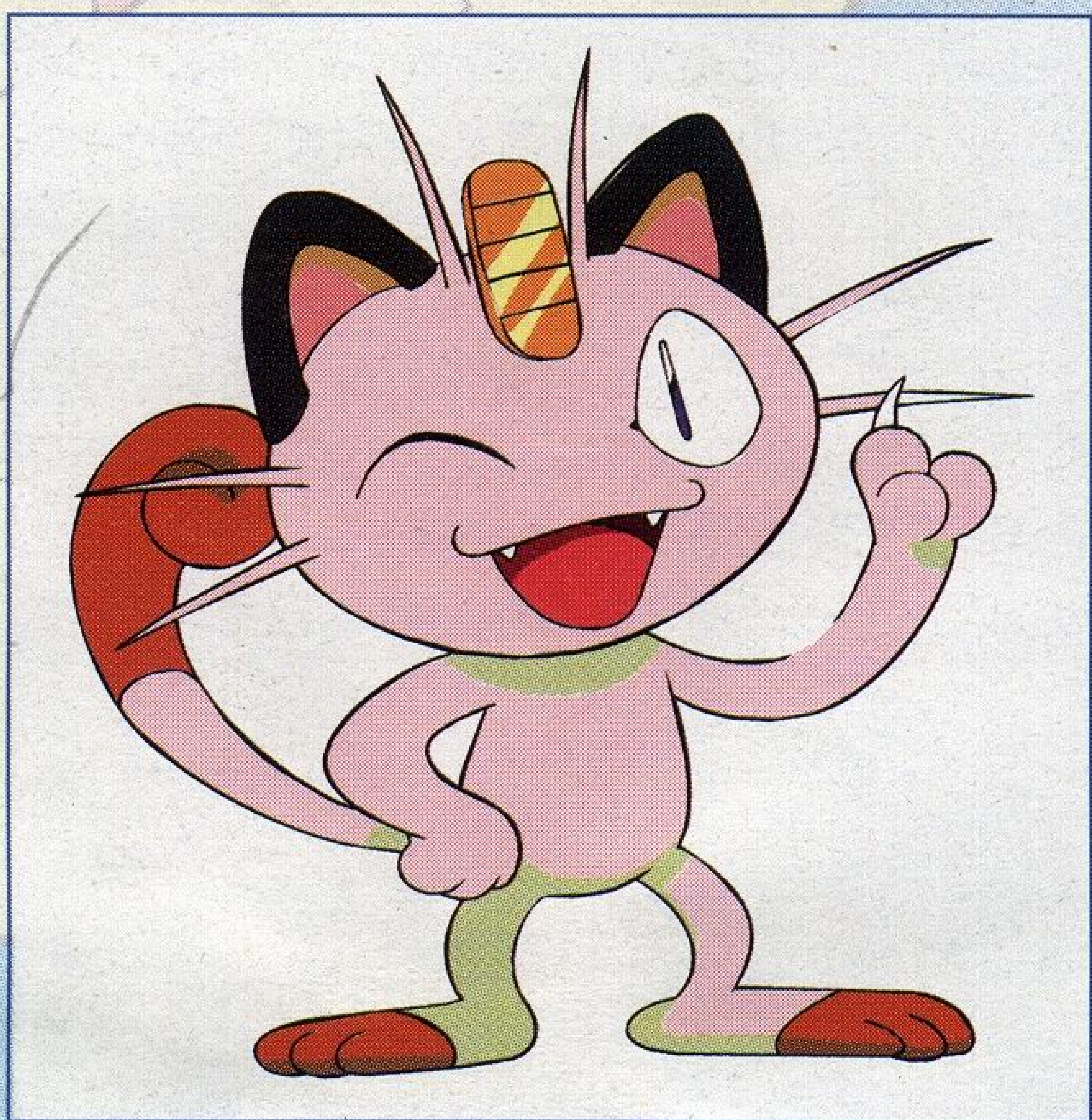


水里游的就介绍到这里，接下来给大家介绍几只地上爬的合成系PM。第一个登场的是PM界的天王级巨星——电气老鼠皮卡丘。这只肥肥胖胖的虎纹老鼠，配合极具硬线条感的曲折尾巴、尖直耳朵就使人自然而然地联想到闪电，而这也正揭示了皮卡丘雷电系当家花旦的身份。而这其中，尾巴是皮卡丘必不可少的特征，这在游戏里对皮卡丘的注释里也占用了大量笔墨——如在以皮卡丘做主角的黄版中：“会将尾巴竖起来，去感觉周围是否安全。所以，如果随便去拉它的尾巴，会被咬喔”。虽然这一注释看似很好笑，但是却也证明了皮卡丘是很重视作为其象征的尾巴的。所以，当皮卡丘进化为雷丘后，在尾巴上也做了很大的变形——尾巴更长了，而这一变化也反映出了雷丘在实力上的进化——之前的短尾巴已经不能充分起到避雷的作用了，所以需要这条长长的尾巴，这点在蓝版对雷丘的注释：“用长长的尾巴当作避雷针来保护自己，所以即使自己接触到电



流，也不会被麻痹”中可以看出。而雷丘在外形上的明显变化还有耳朵的设计，它的耳朵比皮卡丘更大了，更具曲折感了，而这个变化在形象上与其尾巴的变化相得益彰，将雷丘在形象上与其属性紧密挂钩。

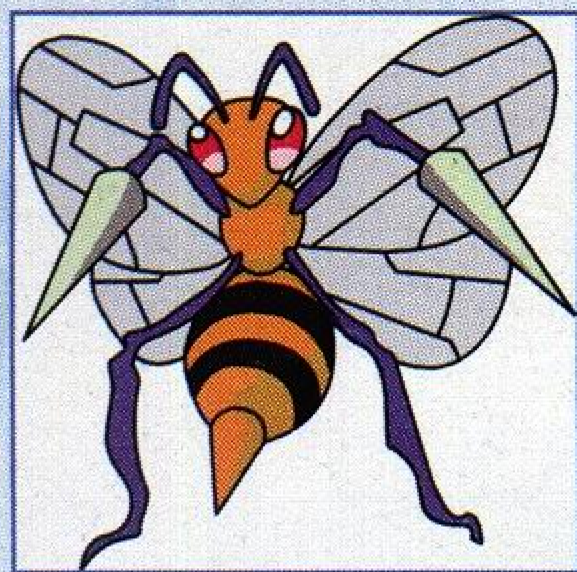
说了老鼠就自然少不了猫，PM里人气最高的猫这一头衔自然非喵喵莫属。喵喵这一PM的设定，灵感绝对是来源日本关于招财猫的传说，就连其攻击技能里都有能在战斗后获得金钱的技能，所以设计师将一只普通的猫的形象按照招财猫形象变形后，再在其额头嵌上一枚古代金币就有了喵喵这一只本该带来金钱的祥瑞PM。可是设计者偏偏让其在动画里跟随了火箭队这一邪恶组织，乍看之下，这样的设定貌似和招财猫的身份有悖，然而却也是不无道理。首先，猫鼠对决自从那个“蓝猫和红鼠的故事”后，向来都为人们所津津乐道；其次，火箭队的武藏和小次郎两人本就都是嗜财如命的主，可是虽然有喵喵这个招财猫跟随却也不能发财，这也证明了邪恶终究是不可取的，只有靠自己的双手才能赢得财富(其实这只喵喵根本就不会聚宝功……)。但是这却丝毫没有影响到喵喵的人气，这个唯一会说人类语言的高智商PM的人气在某些地区甚至超过了作为当家花

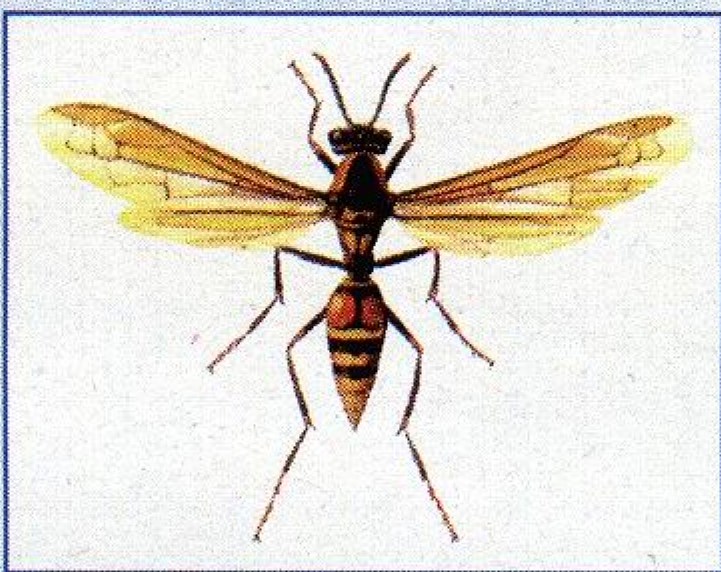


黄旭杨 玩游戏是过去的年代；改游戏是现在的最爱；做游戏是未来的买卖。
读者资料 男，17岁，浙江省乐清市虹桥镇时代广场A栋18楼E室，325608

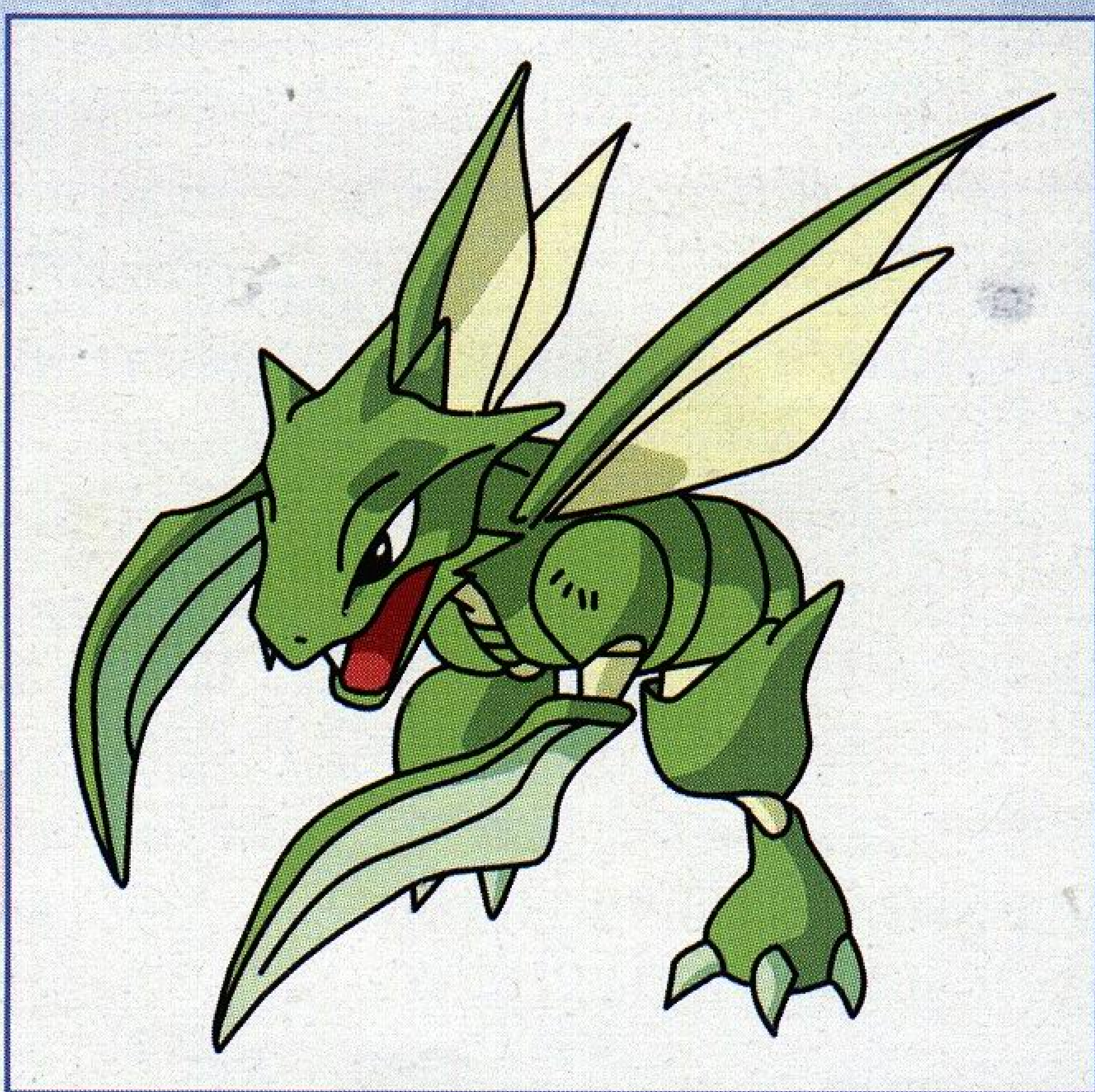
旦的皮卡丘。任天堂在东京的宣传动物是皮卡丘、小火龙和杰尼龟，而到了本据点古商都大阪就把皮卡丘换成了喵喵，这就充分证明了喵喵的高人气。

最后轮到合成系PM的空军亮相了，在掌声中首先出场的是大针蜂。它得意地绕场飞了一圈以展示其威武的雄姿，这形象分明就是中世纪欧洲手提长枪的骑士。看来设计师从蜜蜂的攻击方式——刺击联想到了中世纪欧洲那些善于用长枪进行刺击的骑士，所以就给它加上了两支硕大的长枪。然而作为蜂类，其最主要的特征还是尾部的那根毒刺，设计师虽然让拟人化了的大针蜂变成了四条腿，但是也绝对没有舍弃掉蜂类尾部的那根毒刺，而且更是保留了“黄蜂尾后针”这一设定——大针蜂三根毒刺中以其尾部的为最毒：“三个毒针中，就以尾部附有的毒性攻击力最强”。而大针蜂的最后一项攻击技能虽然乍看之下貌似没什么玄机，其实也很好地体现了大针蜂那骑士外表下的骑士精神。“がむしゃら”从字面上理解，就是“有了一个明确的目标后，不顾一切，奋力去做”的意思，而这也正符合了骑士那勇往直前的形象；再从这个技能的效果上看，“只有敌人HP多于自己时才能命中，敌人HP减到和自己的HP相同数值”，这不正是骑士道精神吗？决不欺负比自己弱小的对手，更是力求和对手在一个平等的条件下进行决斗，这才是真正的绅士所为！





正当大针蜂得意忘形之际，同样隶属于合成系PM空军部队的飞天螳螂飞了出来，它通过挥舞它那锋利的镰足表现着内心的不满，那镰足闪烁着阴森的光芒，让人不寒而栗，更让人联想到日本传说中的妖怪——镰鼬。镰鼬，指的是一种妖怪，外貌很像黄鼠狼，两只前脚是镰刀的形状，移动的速度如风一般，于是人还没有办法发觉时身上就被划了一刀。因此，常有人说，一阵风经过之后，身上莫名其妙地多出了一道刀痕，就是镰鼬的杰作。而在飞天螳螂的身上可以找到镰鼬的很多特点——黄版注



释“会从草丛中突然跳出来，用锐利的镰足切裂敌人，身手宛如忍者一般”就足以勾勒出镰鼬的主要特征。而镰鼬另外一个习性也正好和螳螂的习性一致，那就是同类相残。据说镰鼬当其天敌出现在巢穴周围时，就会因为恐惧而自相残杀；而雌螳螂会在交配后吃掉雄螳螂，在这点上更是两相符合。能将传说中的镰鼬和有“大刀将军”美称的螳螂完美联系在一起，我们也不得不佩服设计师的造诣。

神话传说

虽然不少《口袋妖怪》都是源自于现实中的大自然，不过如果都仅仅是“就地取材”的话，那么《口袋妖怪》和《动物世界》也就没有什么区别可言。因此，同不少RPG游戏一样，各种瑰丽的神话传说同样是《口袋妖怪》的重要灵感来源。不过为了游戏的表现需要，原本在神话传说中出现的一些凶恶的妖魔鬼怪，经过大幅度的艺术加工变成了青少年儿童所喜爱的明星。当然了，经过这种大刀阔斧的修改加工，这些神话角色可能会变得面目全非，很难把憨态可掬的口袋妖怪和它们联系在一起。但是研究一番它们的原出处，不仅十分有趣，而且也能获得许多知识，对口袋妖怪的理解也能够更上一层楼。

其实有不少PM特征还是比较明显的，比如九尾，原型就是众所周知的九尾狐。狐在中国和日本都被认为是有灵气的动物，因此关于它们的传说也就非常多。狐妖虽以女性居多，但其中亦不乏气度不凡的男子，它们的共同特点

就是美艳绝伦，拥有绝对的魅惑能力。另一个特点就是尾巴，狐妖的妖力强弱与尾巴数量的多少有关，最弱的狐妖只有一尾，而九尾狐自然是最强的狐妖了。这一点在《口袋妖怪》中也得到了忠实反映，最初形态仅仅是六尾，进化后自然就变成了妖力更强的九尾了。相传九尾狐曾化身为妲己误民误国，原本英武骁勇的商纣王由于沉溺酒色，最终落得亡国的下场，也可能正是从此以后，狐狸精就变成了对这类女子的蔑称。在日本也有类似的传说，只是似乎它们的妖力更加强大了，而且在一些日本动画片中，如《幽游白书》、《犬夜叉》等，我们不难见到妖狐的踪迹。妖狐还会利用鬼火迷惑人类，深夜在乱坟岗、森林中见到的磷火，据说就是这些妖狐的“杰作”，这个在《口袋妖怪》中同样得到再现，能使对方烧伤的“鬼火”效果非常出色，而它也正是九尾代表技巧之一。


↑狐妖常化作美貌女子的形象出现。

其实在我国一些民间传说中，狐妖并非一定是邪恶的妖魔，相反，它们也有自己的情感和一颗济世救人的心，所以它们也被称作“狐仙”。关于狐仙有这么一个故事：有位擅长画狐的画家有一天从猎人手中救下一只受伤的幼狐，经过他的悉心照料，小狐狸慢慢地恢复了伤势，出于怜爱之心，画家将它放回了山林。过了几天，画家发现一群狐狸站在他的门外淅淅萃萃地吵闹，一看原来是那只被放生的小狐狸领着一群狐狸登门“拜访”，这些狐狸在他的院子里嬉闹追逐，许久方散，连续多天都是如此。画家方才明白，原来小狐狸是为了报恩，所以领来一群同伴供他作画，从此画家笔下的狐狸更加栩栩如生了。可惜画家的画功虽然出神入化，但狐终究是不祥之物，狐画问津者寥寥无几，画家生活依然清苦。有一天，一位美貌女子来到画家画摊，购买了许多幅画，一连多天都是如此，画家觉得蹊跷，就问其缘由。女子被逼无奈，方道自己是狐仙，并说自己欣赏画家的才气和笔下的画，更为画家对狐的一片痴心所感动，两人于是结为好友，女子常常资助给画家一些银两，并帮助他理案研墨。天有不测风云，有天画家在街头卖画，听说县衙要宣斩一名风尘女子，原因是县令的儿子在青楼为非作歹，结果女子不从并失手杀了这恶少。此恶少有县令庇护，横行霸道无恶不作，人们敬佩这女子为民除害的勇气和刚烈，但也为她的命运抱怨苍天不公。当囚车驶向刑场时，画家发现这女子竟然是狐仙！虽然他心急如焚，但想到狐仙也许能使用妖术逃生，心中稍稍宽慰。行刑后狐仙身首异处，画家抱住狐仙冰凉的尸体，也不知她是否逃生，不禁黯然神伤。这时旁边走来一位哭泣的女子，问起画家的身份，然后说自己是狐仙的好友。画家忙问起狐仙的事情，这女子不禁悲泣，原来狐仙并非真正的狐仙，其实只是一个被恶人逼入风尘的平凡女子，因她仰慕画家的才气，又知道画家生活清苦，想给予一些帮助，由于不便于说出自己的身份，所以戏称自己是狐仙，可两人今生无缘，只留下绵绵余恨，而狐仙的美好遐想，也被残酷的现实所击碎。

天狗也是大家再熟悉不过的名词了，不过我国和日本两地关于天狗的传说是完全不同的。和九尾狐一样，天狗最早出处应该是《山海经·西山经》，原文曰：“又西三百里，曰阴山。浊浴之水出焉，而南流于番泽。其中多文贝，有兽焉，曰天狗，其状如狸而白首，其音如榴榴，可以御凶。”可见天狗是御凶之物，二郎神那条降妖除魔的啸天犬和这个也不无关系。但随着时间的推移，天狗却变成了大凶之



兆，有“宁冲太岁，莫犯天狗”的说法，不仅它会食月，而且会吞吃小孩，并导致妇人不孕，各地民俗中，凡出行、婚嫁、丧葬、迁徙等，无不把冲撞天狗视作头等禁忌。为何天狗从原本的御凶之物变成了大凶之兆，这个问题值得学者们思索。而和我国类似，日本的天狗虽源自中国，但也经过了不断的演变，最终变成了大家所熟知的长鼻白发、手持团扇、身材高大的形象。日本早期的天狗形象是拥有一对大大的翅膀，以及能攻击人畜的鸟嘴，并能够在天空自由飞翔，这种天狗后来被称作“鸦天狗”。它们喜欢诱拐迷失的人类，尤其是小孩子，所以古人称有人失踪为“神隐”，意为被神明藏起来了。在宫崎骏著名动画《千与千寻的神隐》中，汤婆婆和钱婆婆这对双胞胎姐妹的造型，灵感就源自鸦天狗。由于人们对天狗的恐惧心理，再加上日本佛教的影响，天狗慢慢的变成了触犯天条而被贬为凡间成妖的神明，也指那些因生前怀有强烈执念，死后无法进入极乐世界，而只能堕入“天狗道”的僧人。镰仓时代的《是害坊绘卷》曾描述中国天狗曾求助于日本天狗，但被傲慢的拒绝，由于傲慢自然就鼻高，此外相传日本名将源义经曾在鞍马寺向大天狗鞍马山僧正坊（正史中被称作鬼一法眼，是义经的岳父）学习兵法武艺，从此以后，天狗法力高深，高高在上的形象也就此确立下来。当然，大家不难想到，高大、勾鼻、红脸金发的西方人和天狗的形象是如此类似，也许是因为日本人长期闭关锁国，对相貌与本国人相距甚远的西方人怀有恐惧心理，因此把他们的形象和本国的凶神联系起来，最终定型为现在的造型。

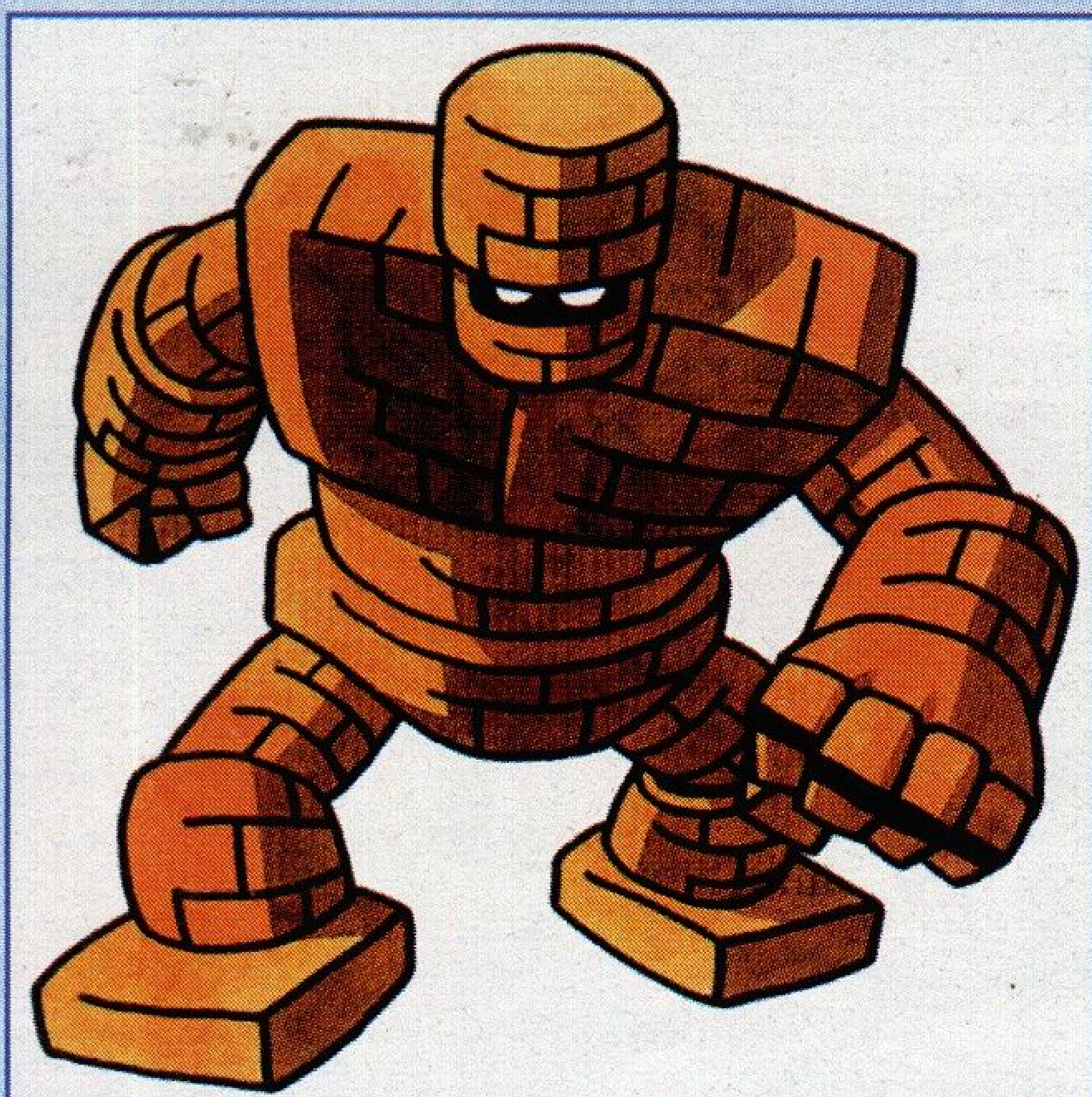




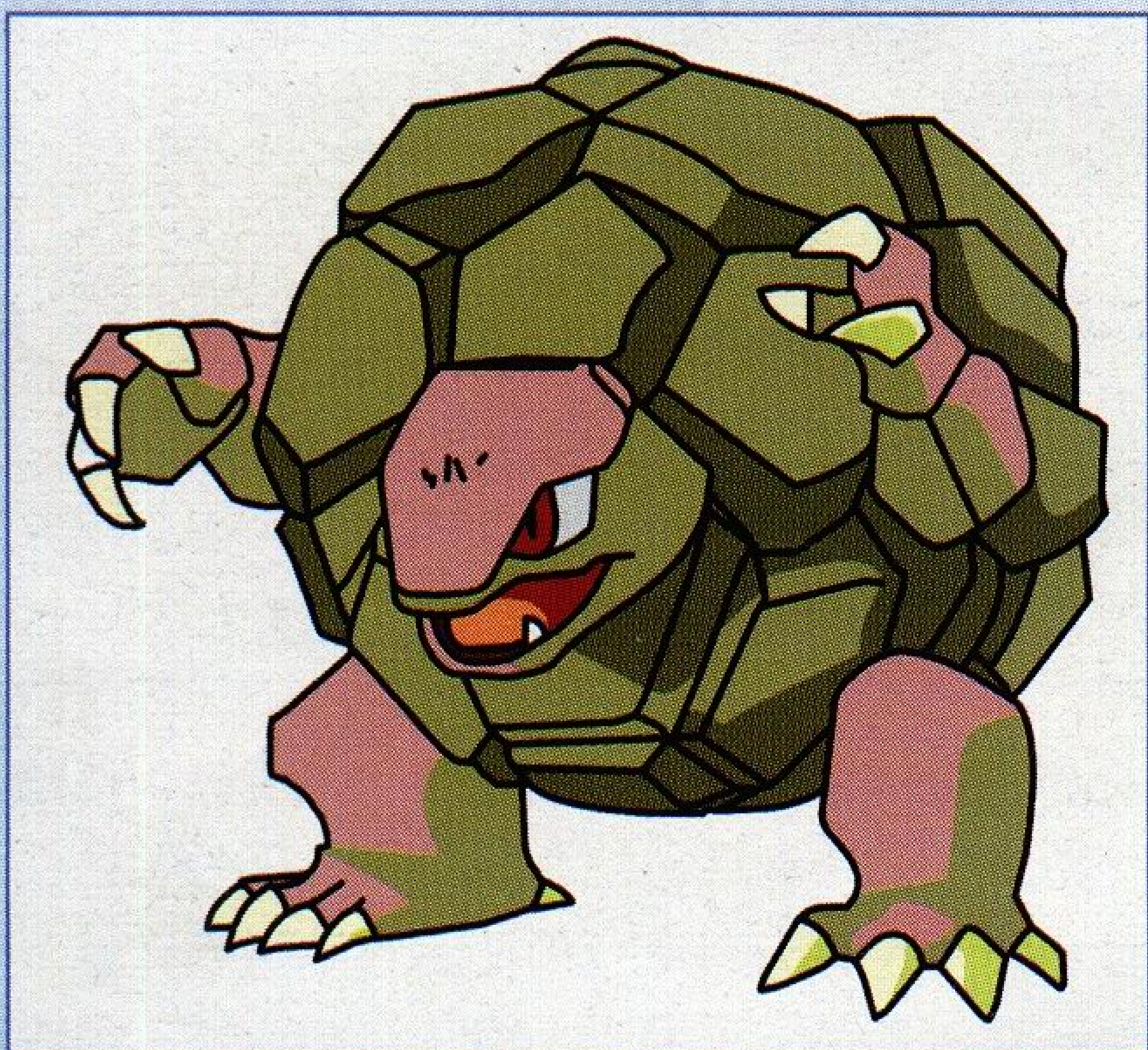
说到这里，大家也知道是哪个PM借鉴自天狗了，没错，就是275号ダーテング，白发、长鼻、凶恶、手持蒲扇的形象和标准的天狗可以说没有任何差别，而它的名字更为明显，按照字面意思直译的话，那么就是“大天狗”！可惜天狗强大的法力并没有在游戏中得到体现，ダーテング虽然实力也不错，可动辄就玩自爆的恐怖活动实在不是自持高贵的天狗所为。

介绍完两个源自东方传说的PM后，我们换换口味，再来看看在西方神话传说的土壤下，都孕育了哪些PM。由于PM毕竟来自于日本，所以对于西方文化着墨较少，但多多少少还是有一些的。首先来看一下076号隆隆岩，这个特征很明显，就是我们所熟知的岩石傀儡，从隆隆岩的英文名Golema也很容易看出来，因为正是由Golem（傀儡）演变而来。傀儡是希伯来传说中用粘土、石头甚至





↑DQ中的岩石傀儡。



青铜为材料筑成人形，注入魔力后使之行动。据说为了使傀儡行动，术士需要每天在傀儡舌头下放上一小块药片，并在其额头上刻上“Ameth”（希伯莱语中“真相”的意思）；要销毁它的话，只需要将药片取下，并将Ameth的首字母抹去，变成“Meth”（希伯莱语中为“死亡”）即可。傀儡没有自己的意志，甚至说并不存在生命，所以也不知道什么叫做疼痛和恐惧，只是一心的为操纵它的主人战斗。这种受人指使的战斗机器似乎颇为奇幻小说家或者游戏设计者所喜爱，因此我们不仅常常在奇幻文学或者游戏中见到傀儡的身影，而且它们的种类变化也多出很多，比如近期《苍月十字架》中近乎无敌的铁傀儡，或是《魔兽争霸3》中9级中立生物花岗岩傀儡，当然，《无冬之夜》中最为夸张，某处有两个对任何攻击都免疫的傀儡，主角只有通过时间机器回到过去，在这些傀儡被制造出来之前进行干扰，使傀儡存在设计漏洞，然后再回到现在才能用特殊方式攻击它们。估计在所有奇幻文学或者游戏中，这算是最为风光的傀儡之一了吧！

无独有偶，傀儡在中国和日本也存在，不过所指内容也就有了很大的差别，其实也就是我们所说的人偶。我国最早的人偶可能就是泥人，相传周文王死后，他领地不少子民要为他殉葬，但正当起兵举事之际，于是姜太公想出来一个办法，就是把捏好的泥人埋入坟墓，代替原本的殉葬者，“始作俑者”这个典故也就由此而来，只是后来慢慢演化，具有了贬义色彩。后来的人偶种类也就越来越丰富，大到秦陵兵马俑，小到小孩子的玩具，而且蒙上了更多传奇色彩，比如能操纵人偶战斗的傀儡师，或者利用人偶来诅咒他人的邪术等等。说到这里也离题太远，转回头来看看隆隆岩，虽然我们毫不怀疑它的傀儡身份，不过看它的身躯，似乎缩成一团后滚来滚去更为可怕，难怪隆隆岩招牌技能之一就是“滚动”！

大家从小到大都可能做过恶梦，虽然它们不会再使我们感到恐惧，但在恶梦中挣扎的滋味也是肯定不好受的。中世纪的欧洲人认为恶梦是由恶魔引起的，并给这种恶魔起名叫作“梦魇”（Nightmare），造型类似于黑马，是我们在游戏或者奇幻小说中见到的常客。《口袋妖怪》中也从这方面吸取了灵感，但由于当时主要还是为了开拓低龄市场，征得小孩子们的喜爱，因此设计的形象还要以可爱为主（从GBA的宝石版开始，我们就能发现这个设计原则也在不断调整变化，逐渐有一些凶悍威猛的PM映









入我们眼帘)。经过设计师大笔一挥，原本的黑色骏马变成了一个古灵精怪的黑色小妖精，这也就是我们见到的梦妖(ムウマ，编号200)。其实看看梦妖的名字就不难发现，它的名字其实是“ムマ(梦魔)”变化而来，发音上就极其接近。而梦妖惯用的灭亡歌战术就是把对方困住后再唱灭亡歌，倒计时3回合后对方就在甜蜜中安静的死去了，不要看它外形可爱，实际它可是相当可怕哦！



↑现实生活中美洲貘，只是它可不会食梦。

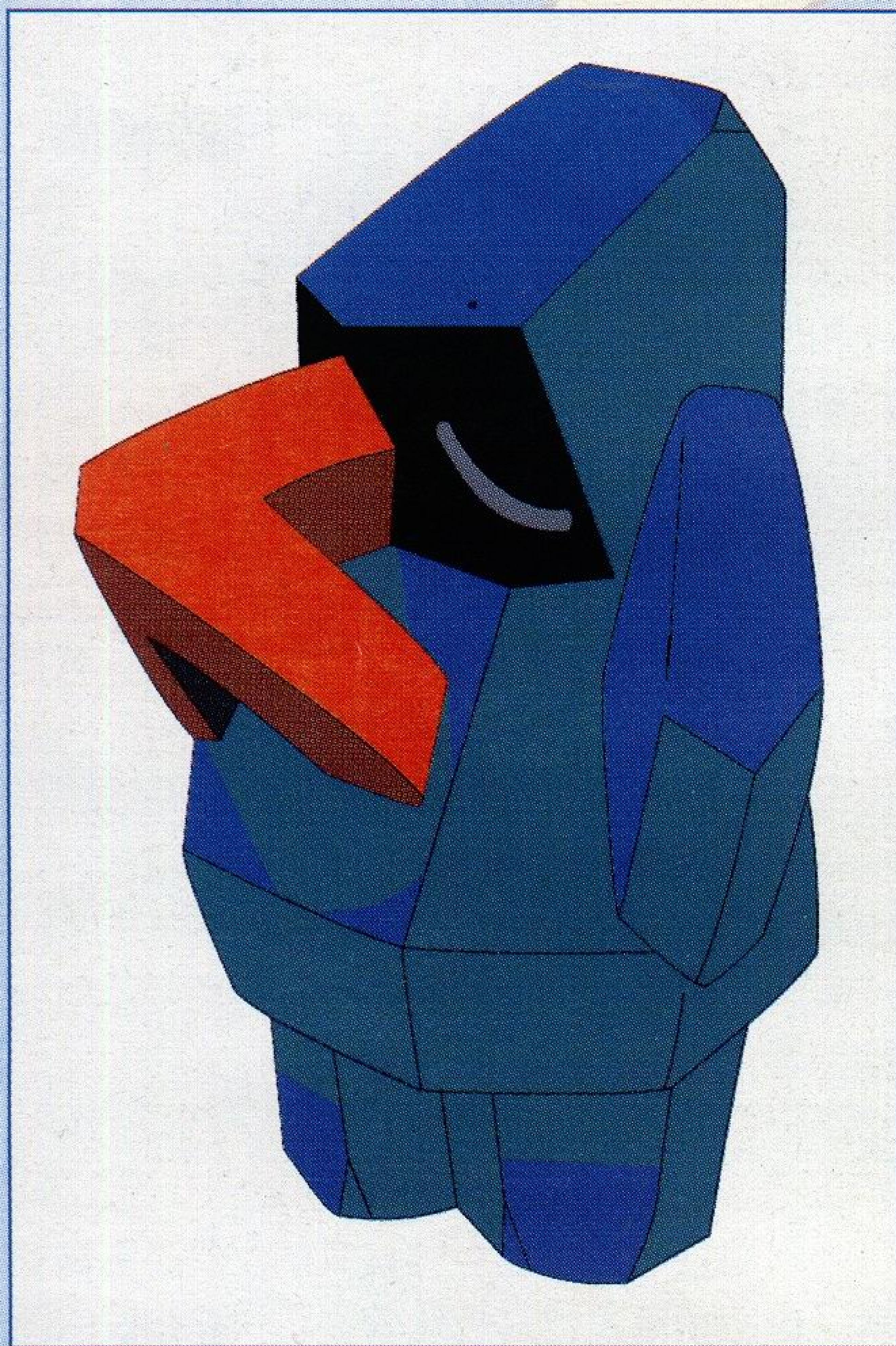
有恶梦存在，就有相应的对策，因此一种名叫“食梦貘”的生物就此应运而生，它的形象和现实中的貘差别不大，但相传它们喜好以人的梦境为食，一旦品尝到美好的梦，原本自己黑色的皮毛就会变成闪耀的金色。有时候起床时忘记了自己做过什么梦，那么梦就一定是被食梦貘吃掉了。《口袋妖怪》也发扬自己“拿来主义”的精神，把食梦貘搬上了游戏舞台，这就是096号索利普(日文名原意其实就是Sleep……)，无论从它的形象和游戏中的表现，都活脱脱是食梦貘的翻版，而那个威力强大的“食梦”，也是索利普的代表技能之一。索利普的进化形态索利柏也很有意思，把催眠道具都专门随身携带着，不把人催眠誓不罢休啊！

“颇科梦”大百科

《口袋妖怪》的世界其实不仅仅是生物或者历史博物馆，更是蕴涵着深厚科普知识的百科全书。这里涵盖了人类文明中的方方面面，设计师更是想让玩家在了解PM的同时体会到这大千世界的点点滴滴。下面大家就和我一起以

其中一些PM作为例子，了解下PM世界这本百科全书吧！

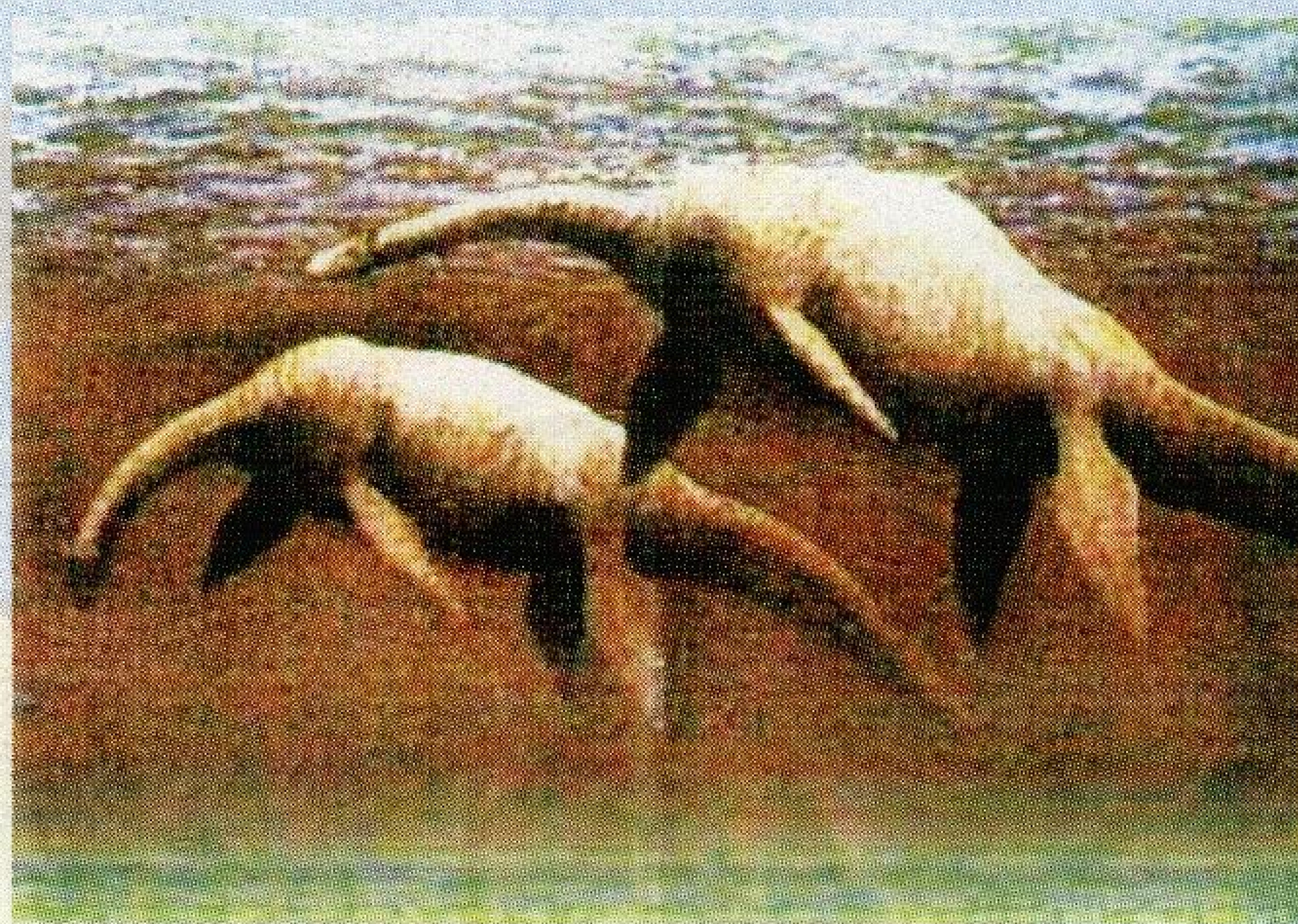
首先是朝北鼻（NOSEPASS），这只PM从名字上就不难看出其特征，“朝北鼻”顾名思义就是指向北方的鼻子，其英文名字便是NOSE（鼻子）和COMPASS（罗盘）的合成词,既然是罗盘，就要求其本身应该具有磁性，所以设计师让朝北鼻的鼻子有了很强的磁性。这个设计灵感也许和鸽子的鼻子不无关系，有研究结果表明,在鸽子的颅骨下方的前脑（鼻子附近）中具有长约0.1微米的针状磁铁，科学家认为鸽子能利用地磁来定向。此外，朝北鼻的鼻子一直指向北边的这一特性也让设计师联想到了远在智利复活节岛上的那些巨大石像——它们也总是面带严肃地望着一个方向，仿佛在守望着什么，至今也没人能够准确地说出那些石像的制造者和作用。而朝北鼻那互相间排斥的特性更是完美符合物理学中磁铁同性相斥的定理，虽然对它们来说貌似残忍了点，但是大自然的定则是不容改变的。





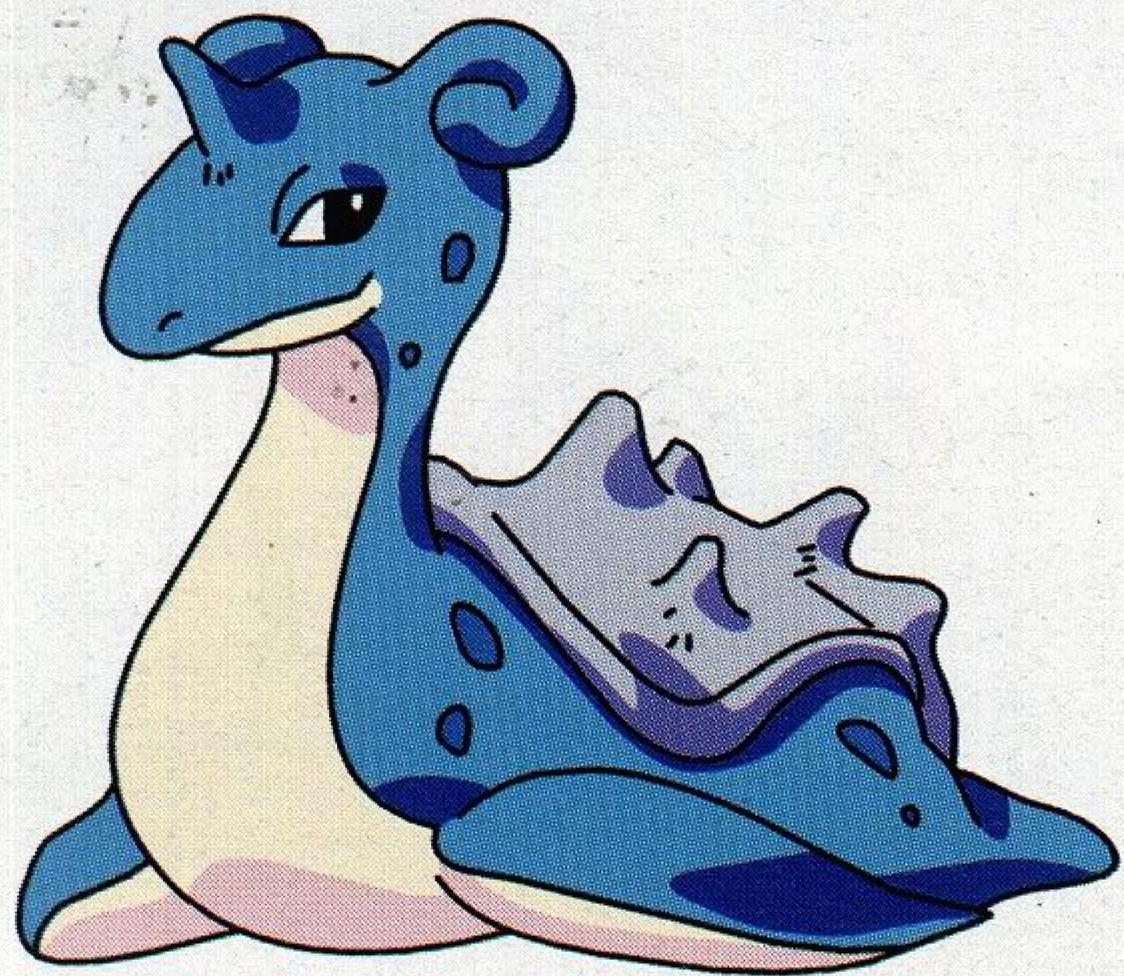
↑复活节石像。

和复活节石像同样谜团重重的还有尼斯湖水怪。位于英国苏格兰高原北部的大峡谷中尼斯湖虽然不大，却相当深，这个能装下帝国大厦的深湖从公元565年开始就一直流传着存在水怪的传说。然而真正引起人们重视还是因为1934年一个英国医生拍下的水怪照片，下图就是当时对尼斯湖水怪的报道：

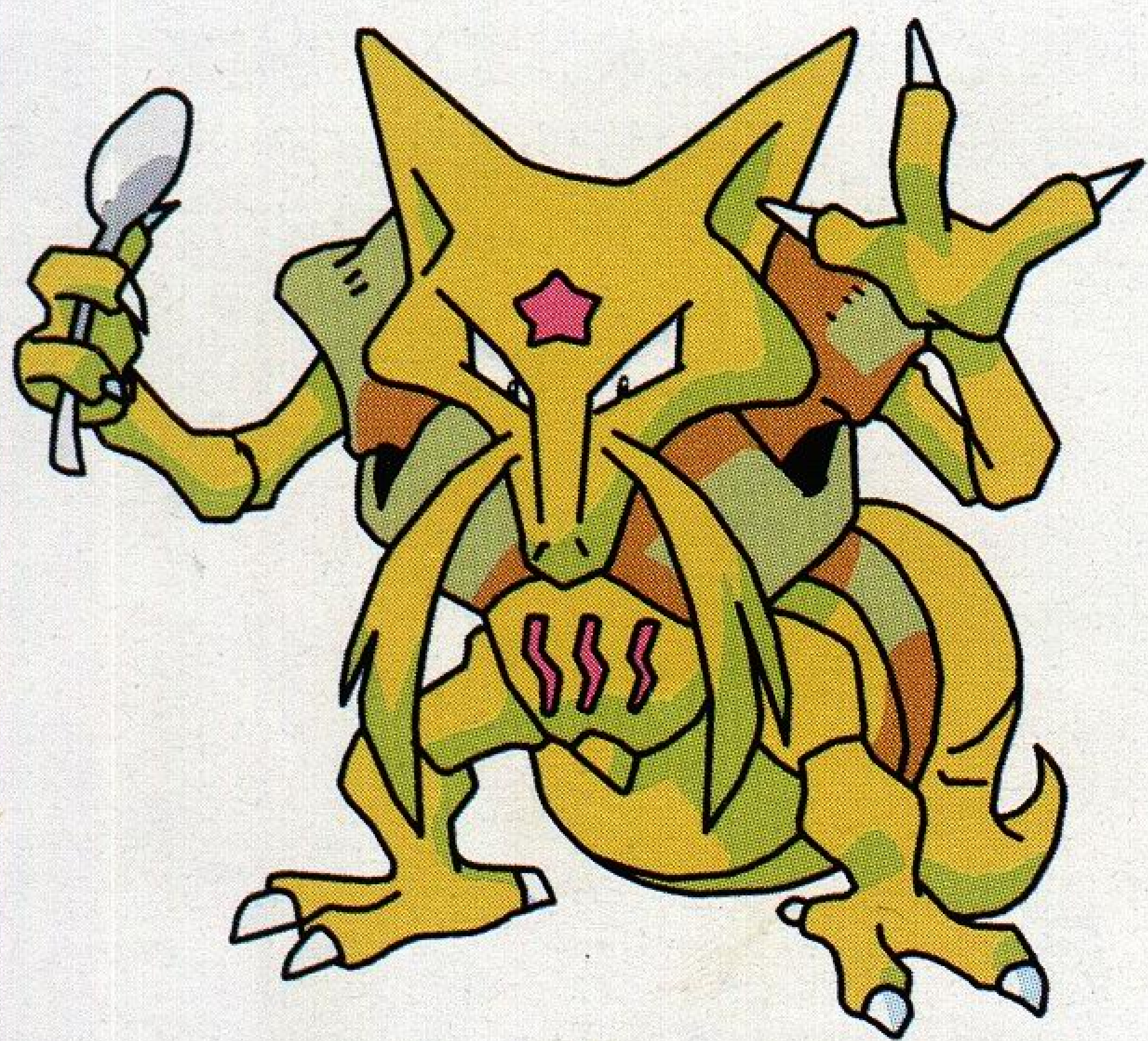


就是这份报道使得尼斯湖水怪举世闻名，远近遐迩。之后,不断有关于尼斯湖水怪的报道出炉,而这也给PM设计师带来了不小的灵感。具猜测，所谓尼斯湖水怪其实也就是远古时代的一种水生生物——蛇颈龙。蛇颈龙，是生活在一亿多年前到七千多万年前的一种巨大的水生爬行动物，也是恐龙的远亲。它有一个细长的脖子、椭圆形的身体、如鳍般的四肢和长长的尾巴。而这个形象和PM中的乘龙可以说有九分相似，两者大量细部特征完全吻合。至于乘龙头上的触角也曾经在1975年拍摄的尼斯湖水怪的照片中的水怪头上发现过，可以说除了背上的甲壳，乘龙其实就是设计师通过对传说的尼斯湖水怪的想象加工而成。

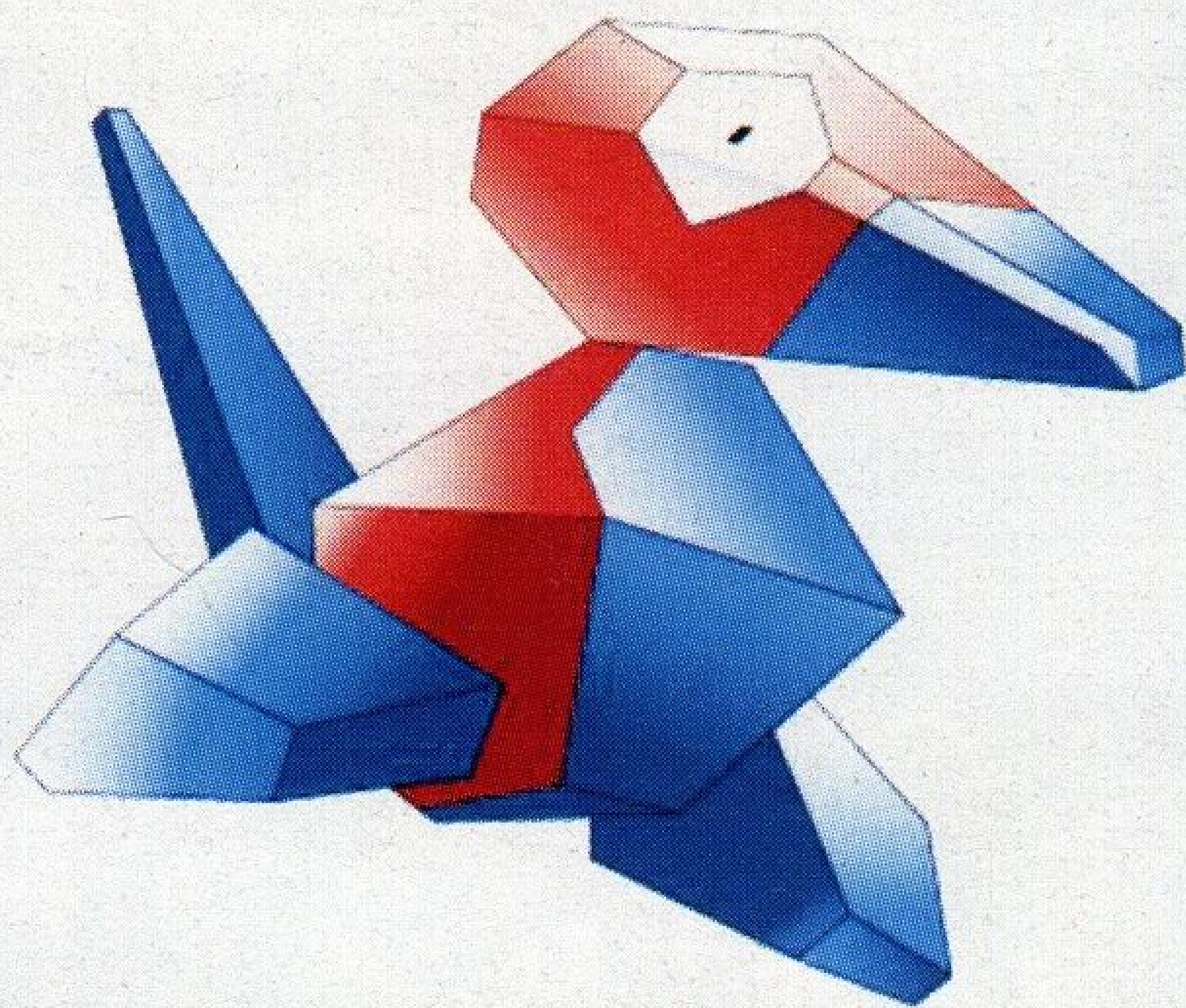
看完自然界的两个神秘未知事物后，我们一起来看看同样神秘的人类特异功能。所谓特异功能指的是因为某些人在体质等方面的特殊化而拥有的超越普通人的能力，但是近年来社会对于特殊能力的看法不一，虽然有不少人声

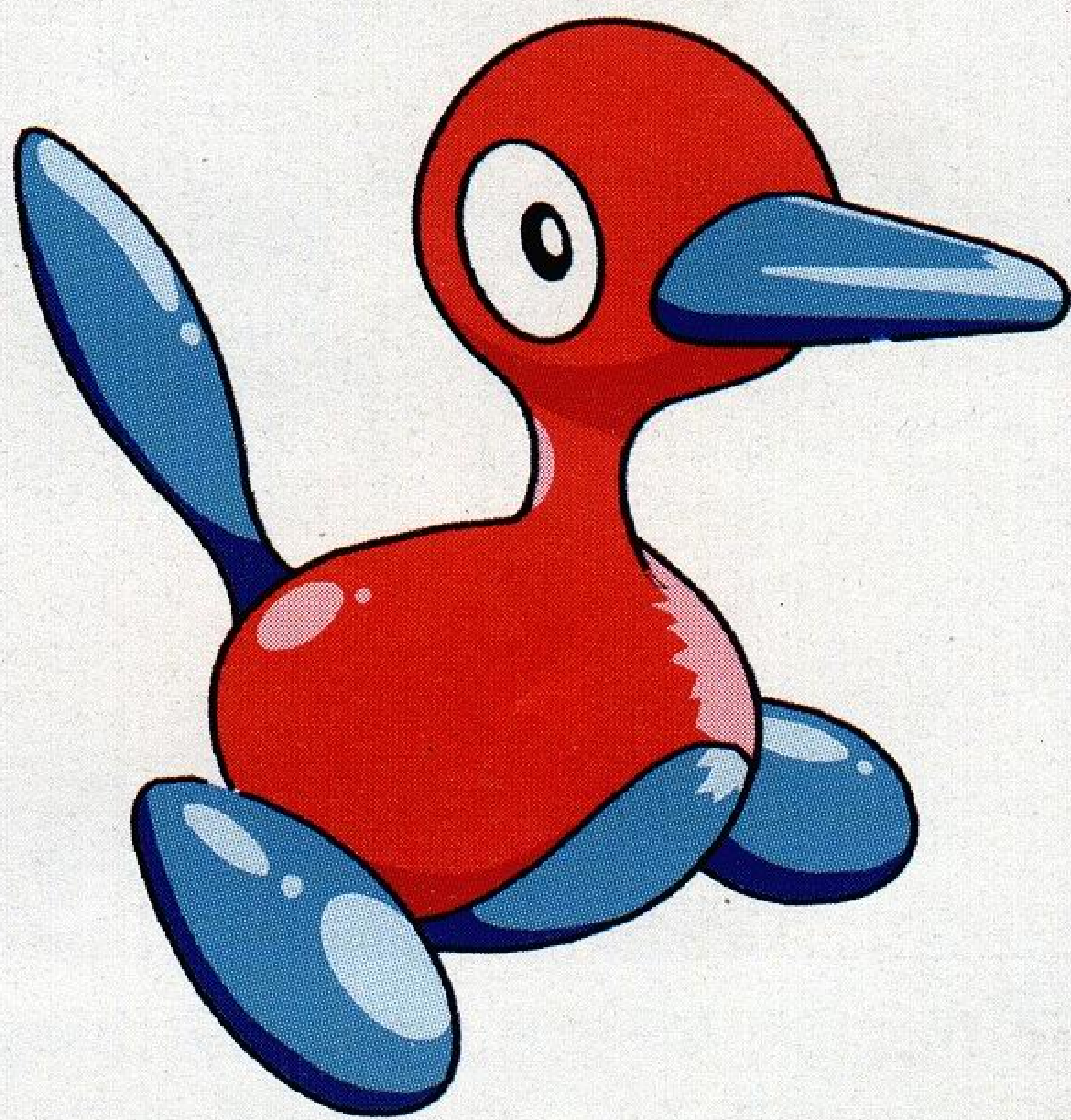


称自己有特异功能，但是科学家对此仍然抱着一种怀疑的态度。特异功能虽然形形色色，但是最著名的应该要数用念力弯曲勺子了。而口袋妖怪里有超能力这个系列，故而设计师自然不可能放过这个经典的形象，于是在勇吉拉和胡地手的手中就有了勺子，而它们的技能里也有“折弯汤匙”这一超能系技能。当然了，这种“就地取材”的手段也为老任惹来了一些麻烦，早在2000年初英国的超能力者Uri Geller曾就侵权问题向任天堂提出起诉，理由是《口袋妖怪》中的胡地形象、姓名以及折弯汤匙的能力都是对他本人以及超能力的暗喻，要求任天堂赔偿1亿美元。虽然他这种近乎“狮子大张口”的行径最后也没能得逞，但任天堂从此以后也不敢如此“就地取材”了。



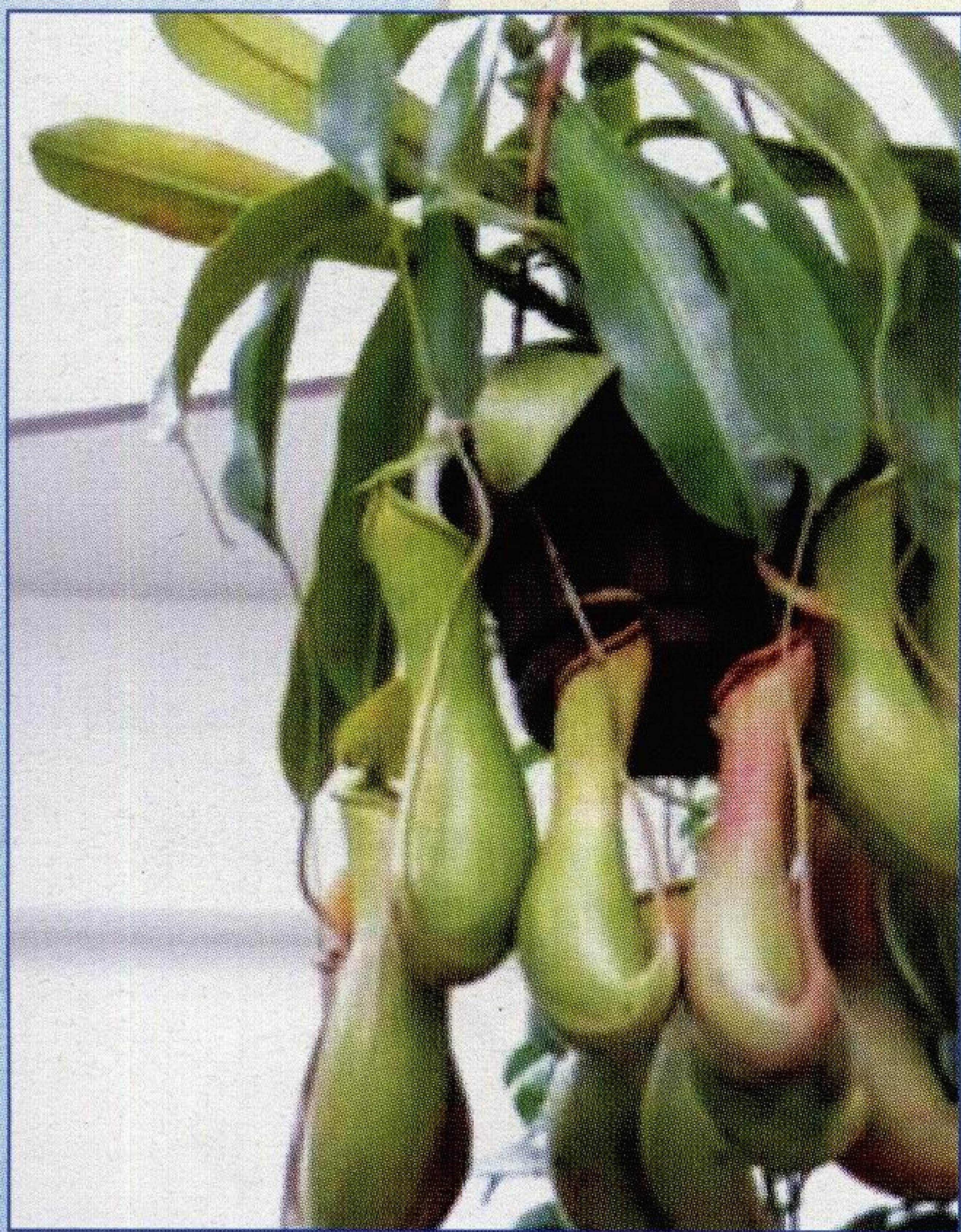
超自然能力毕竟还存在着一定的争议，眼下我们应该相信科学，科学是一直在不断进步的，这点在PM的设定上也可窥得一点端倪。137号3D龙就是科学的结晶——“研究诞生出来的成果，是人工的口袋妖怪，基本的动作是由程序所控制”，科学发达呀，都能人造出PM了！然而，科学的发达程度貌似还不够，于是只造出来了这个身体如积木般线条僵硬的Polygon（3D龙的英文名，意为“多边形”）；之后，随着科学的不断进步，3D龙也得到了进化，其进化体3D龙2的身体不再像一块块方方正正的积木了，而是已经相当圆滑，制作技术得到了极大改善。从3D龙到3D龙2的过程充分见证了科学又迈进了一步，当然了，说白了这就是形象的比喻游戏业中越来越精细的3D建模技术，原本棱角分明的人物造型和CG，现在也能像电影一般美仑美奂。3D龙的进化道具“升级卡”更令我们这些玩家禁不住莞尔，装上一块性能更好的显卡后，画面的显示效果也就成倍上升，只是不知道3D龙的那块显卡是什么牌子的呢？（笑）“科学”还会不断进步，看来3D龙还有无限的可能性，什么时候3D龙3能亮相呢？



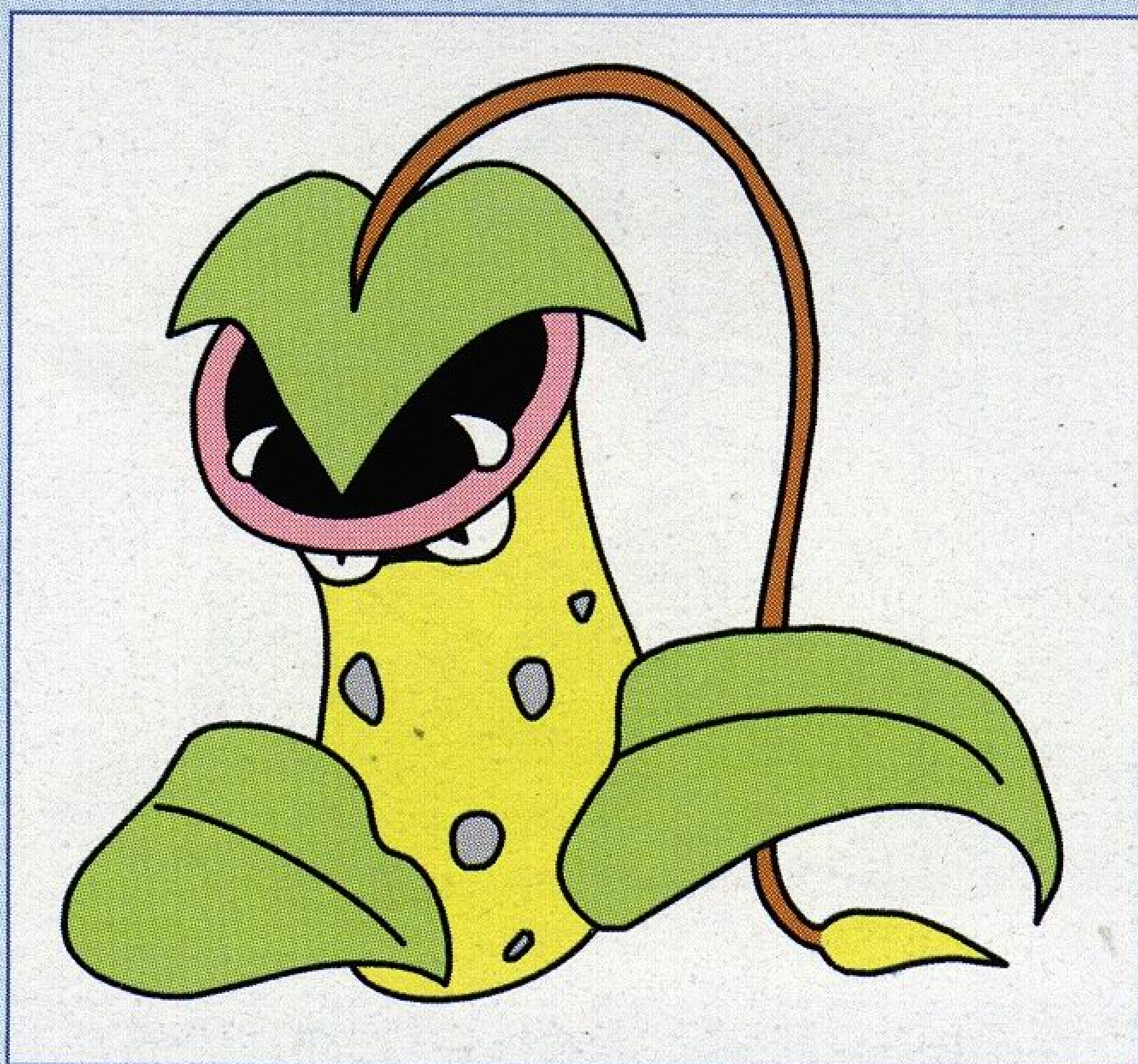


天意	不错了，还能有块月饼吃呢~中秋节我们在单位加班，连个月饼渣都没见到……
雪人	胡说！！明明那天你抢了我半盒月饼！！

要想推动科学不断进步，就要求我们要了解身边的一切知识，大自然中千奇百怪的动物、植物都是值得我们研究的对象。说到植物，大家根本就不会将其与猎食者联系到一起，然而生长在热带亚洲地区的猪笼草却是不折不扣的昆虫杀手。猪笼草叶片呈椭圆形，长10～25厘米，宽4～8厘米。叶片的顶端连接着向下弯曲的卷须，在卷须的顶端有一捕虫囊。捕虫囊圆筒形，下半部稍膨大，有些像猪笼，故称猪笼草。从猪笼草的特征上看，自然而然就能联想到大食花，同样是食虫植物，同样有这巨大的捕虫囊，只是大食花的更像喇叭罢了。“用蜜汁一般的气味去迷惑饵食，被它吞下的生物，会在一天之内连骨头一起融化在它的肚子中”——大食花在黄版中的注释更是证明了它其实就是以猪笼草为原型设计而成。而大食花进化过程的设定更是忠实于猪笼草的生长过程，猪笼草的捕虫囊还未长大的时候，囊盖是密封的，成长后囊盖才打开，也才具备了捕虫的能力，而口呆花在未进化成大食花前，它也是不具备消化液融解能力的，这点在金版里已经说得相当清楚——“没有溶解液的功能，虽然能分泌出液体，却没有溶化的功用”。可见，大自然中的植物也能给设计师带来无边的灵感。



灵感也经常源于生活，优秀的设计师哪怕是从平时极其普通的一件小事中都能得到设



计的灵感，而PM设计师正是这种优秀的设计师，他们拥有对生活中事物的敏锐嗅觉——无论是紧张激烈的竞技活动，还是日常生活中的休闲消遣。

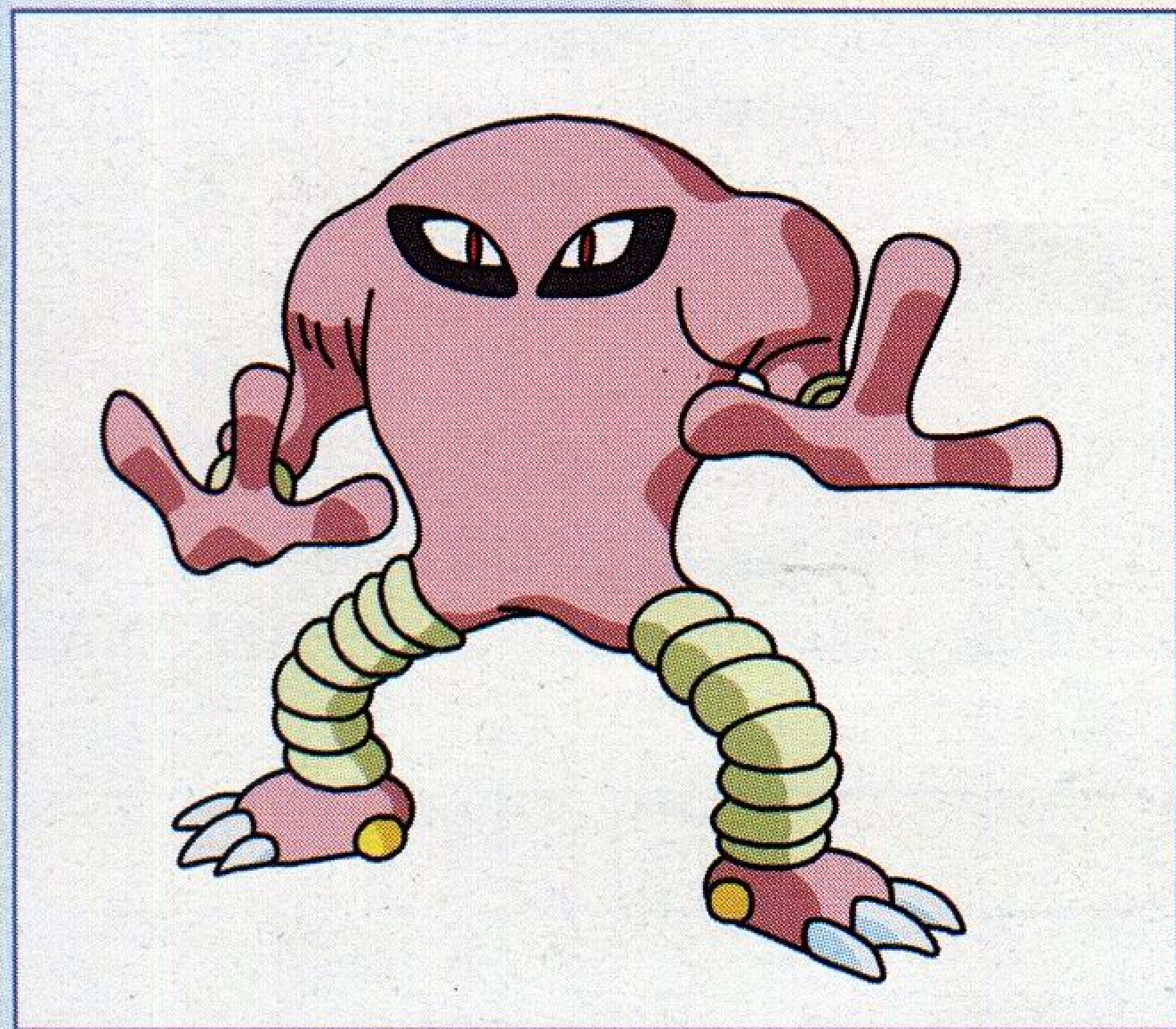
像296号的幕下郎和297号的张手山的原型都是来自于日本国技——相扑。这点只从它们的名字就可以看出，“幕下”和“张り手”都是日本相扑的段位等级名称，而“张り手”在等级上要高于“幕下”。幕下郎和张手山那胖乎乎的形象也自然来源于相扑的形象，所以它们都具有“厚脂肪”的特性。关于幕下郎的注释也很符合相扑的做法——要想变得强大就得积累大量的能量，只有积聚的能量足够之后“幕下”才能进化为更高段位的“张り手”。其实“张り手”在日文中还有相扑的推掌的意思，众所周知，相扑一个很厉害的武器就是他那强有力的推掌，而在对张手山注释中也提到了它

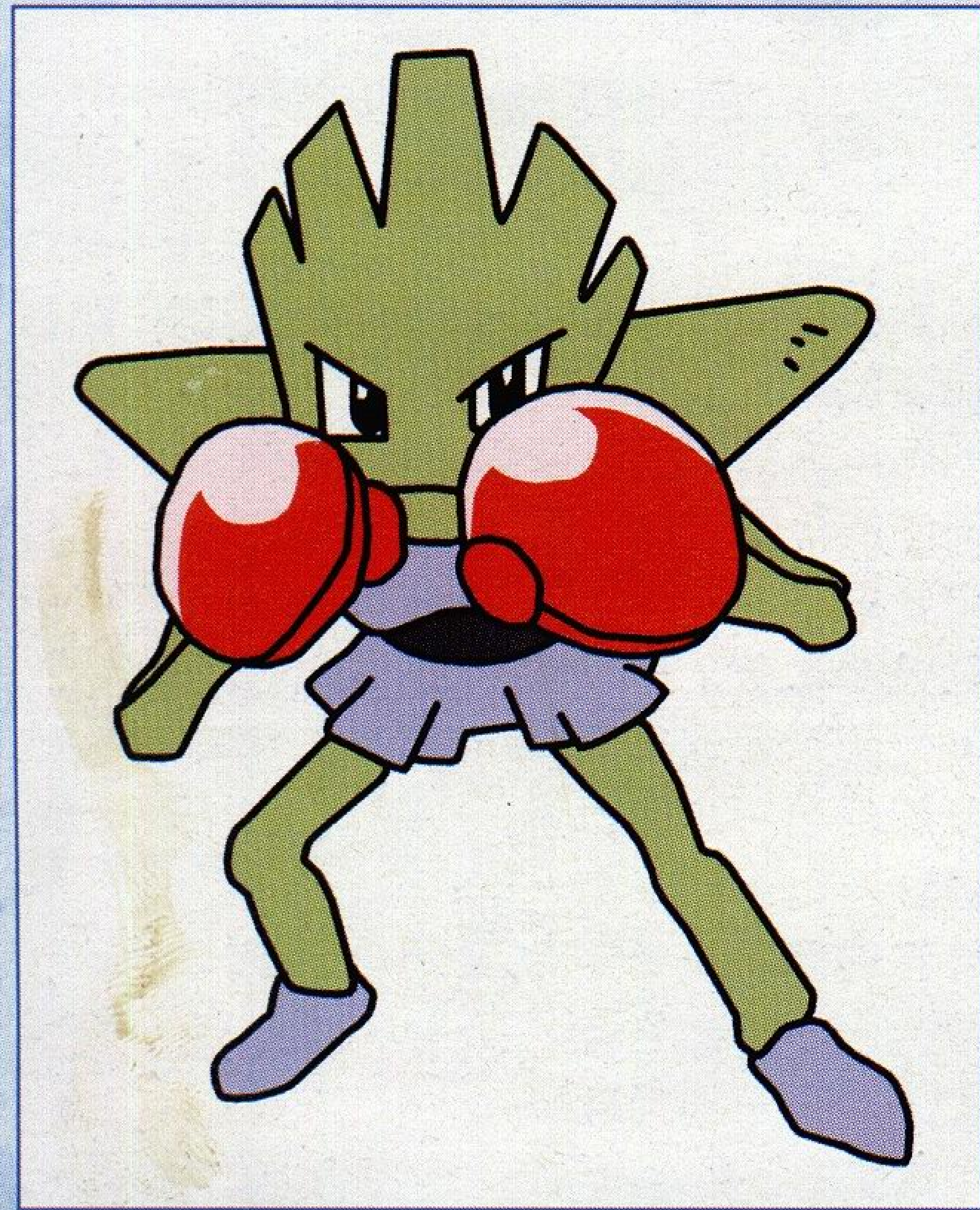


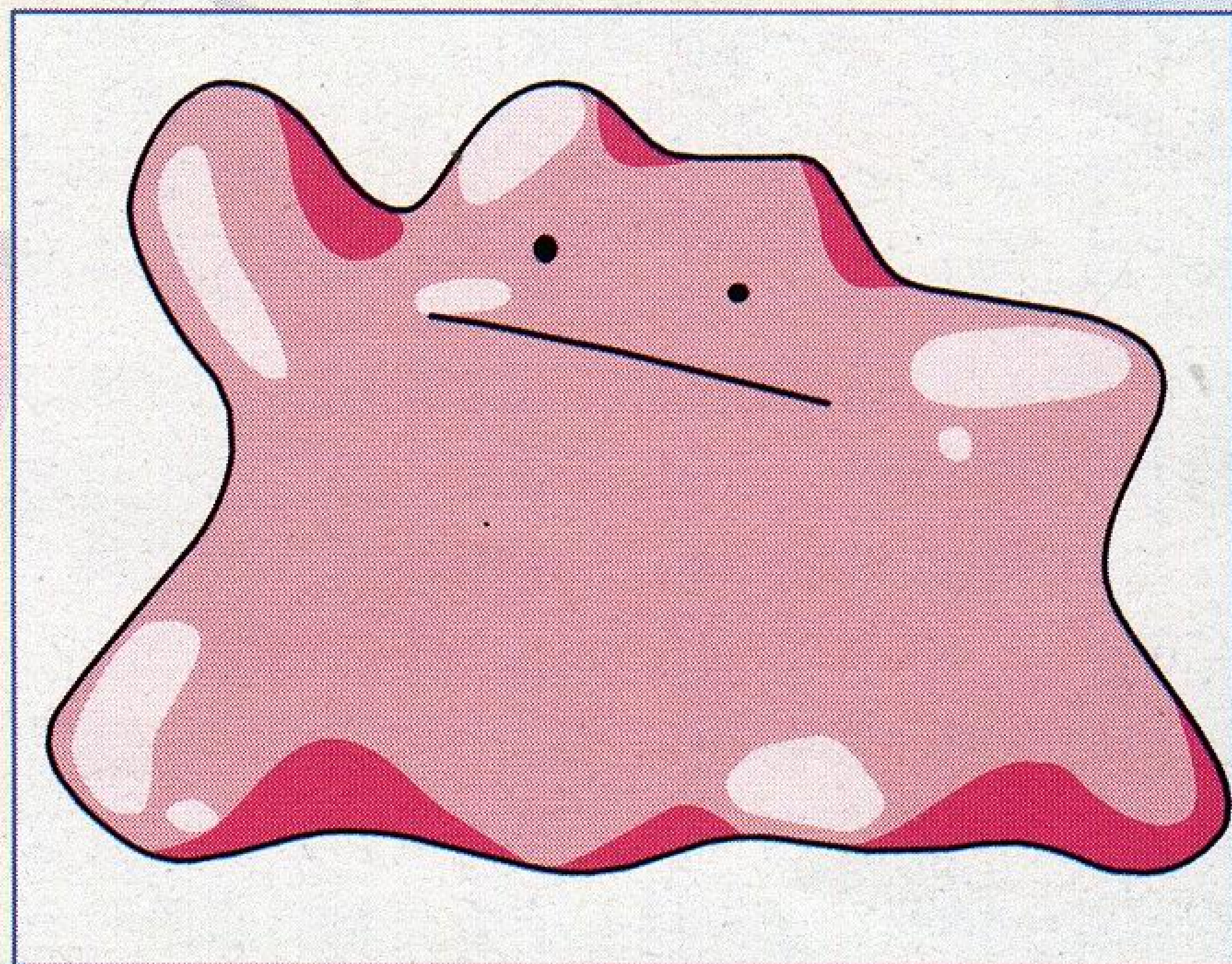
刘时南 游戏的魅力不仅仅是快乐，而更多的是学会怎么去凭借自己的努力，实现快乐的理想。
读者资料 男，17岁，安徽省安庆市华中西路316号耀华电器，246003

这个强劲的武器，但很遗憾的是游戏里推掌这个技能性能很差，白白浪费了它这好身板啊！

不止日本国技，PM设计师还广从世界著名格斗技中汲取灵感，这其中就包括了截拳道、拳击，而分别对应的PM就是沙瓦郎和艾比郎。这两只PM不止从形象上符合其对应的格斗技，更是连名字都做了深有寓意的安排——沙瓦郎的英文名字为Hitmonlee，有分析指出其词源为Hit(击打)+Monster(妖怪)+Bruce Lee(李小龙)；艾比郎的是由Hit(击打)+Monster(妖怪)+Jackie Chan(成龙)组成的Hitmonchan，虽然成龙用的是中国武术，但是可能因为他太能打了，导致远在日本的设计师以为成龙也擅长拳击，于是艾比郎看起来更像是精练的泰拳手。而且这两只PM在动作上也极力模仿其对应武打明星的动作，尤其是沙瓦郎，它踢腿的姿势神似李小龙。而这些灵感就是设计师们从紧张激烈的竞技活动中获取的，设计师们也在努力通过PM将有关这些竞技活动的信息传达给各位玩家。幸好，还没听说李小龙的亲友或者成龙像那个超能力者那样找老任打什么侵权官司，看来还是我们中国人厚道啊（笑）！







而百变怪简直就是来源于小孩平日里消遣用的小玩意——橡皮泥。两者在特性上、形状上都是出奇地吻合。橡皮泥能够被人捏成各种各样的形状，而百变怪也可以变身为各种各样的PM。更有意思的是对百变怪的专用道具的设定上，金属粉末是百变怪的专用道具，其作用是增加百变怪的防御力。在现实中，如果在软泥巴里加入金属粉末的话，软泥巴就会变硬，所以同理——百变怪携带金属粉末后，其身体的强度也应该会变硬，进而能够提升其防御力。在这里不得不佩服设计师们的奇妙构想，就连一块小小的橡皮泥也能用于创作新PM。

—— 后记 ——

不管是抱着茶余饭后的调侃心态，还是怀着一种孜孜以求的寻根刨底精神，当我们看到眼前这数百只PM时，仿佛看到的不仅仅是这个游戏，而是整个世界。上到天文地理，下到风土人情，这些都在设计师精妙的构思和加工下，变成了我们所喜爱的活灵活现的PM。《口袋妖怪》的神话会依然继续，设计师们对世间万物的探求也从没有中止，不知道当新作《珍珠/钻石》发售后，我们又能够见到哪些令人拍案叫绝的设计呢？一起来为即将到来的2006、即将到来的《珍珠/钻石》祈祷吧！

陈斌	花3000大洋买回爱机PSP,本想与心爱的女孩一起分享,可惜我是军校学员,没福气啊！请珍惜你们的爱情与掌机。
读者资料	男，20岁，湖北武汉海军工程大学学员一旅五队，430033



风之克罗诺亚G2 梦之冠军锦标赛

全EX隐藏关卡S级评价急速挑战研究



风之克罗诺亚G2 梦之冠军锦标赛		
風のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント		
ACT	NAMCO	日版
4800日元	2002.08.06	1人用
64M	全年龄推荐	无对应周边

GBA

文/业余杀手 责编/翔武

GBA上的动作游戏《风之克罗诺亚G2梦之冠军·锦标赛》，作为NAMCO的招牌作品之一，其可爱的人设，清新的画面，优秀的手感，简明的操作等足可以成为GBA的不可多得的动作游戏佳品。不过千万不要被其可爱的外表所迷惑，以为这只是一款低龄向的游戏，其实这款游戏的难度可是一点都不低，尤其是最后出现的VISION EX隐藏关卡，完全综合了游戏的



各种难度，还可以进行时间挑战，想要以最短时间完成并获得S级评价可不是一件简单的事。

VISION EX隐藏关卡的出现条件：收集齐全部的太阳徽章后该区域的VISION EX隐藏关卡就会出现。

操作技巧

游戏的基本操作十分简单，这里就只介绍在VISION EX关卡中常用的技巧：

1、高点跳跃，在VISION EX隐藏关卡中最主要的技巧就是连续二段跳，许多地方都设计得非常精确，差一点也无法到达。因为在从克罗诺亚用"风之玉"抓住杂兵到将其举到头顶的期间是有一段时间僵直的，虽然不会影响移动，但不能再做其他动作。所以在空中作业时就会很容易错过起跳时机，导致无法连贯完成动作，甚至一落千丈。为了避免这种情况的发生，就先要做到前点抓敌，即在跳跃的上升过程中将杂兵抓住，然后到达最高点时再进行二段跳。

2、连续抓取杂兵，当杂兵被消灭后（不是举起），会在原来的位置从洞中再次出现，这时不必等其出现，直接对着洞口就可以将其抓取。这一点在空中跳跃时是非重要的，很多时候都可以在不影响前进的过程中再获得多一次的跳跃机会，从而节省了时间。

3、熟悉各种机关和道具的性能，例如游戏中出现的绳索和梯子，在攀爬时按住方向键上同时连打A键就可以迅速地向上窜，可以节省大量时间。

4、熟悉地图，要进行时间挑战，就必须要先熟悉地图。以便确定最好的路线。更是要熟悉关卡中所有水晶的位置。因为隐藏关中没有太阳徽章，要获得S级评价只能在无伤的前提下拿满全部水晶。

攻略详解

VISION EX—1

本关的难度不高，刚好可以用来熟悉操作。

进入关卡之后就要马上行动，在第一个平台处，在起跳的过程中抓住杂兵，利用高点跳跃就可以直接跳上去。平台上方的三颗水晶可以用一个跳跃之后的飞行一次拿到，落地后再抓取第二个杂兵。利用这个杂兵跳过前面的障碍，然后用飞行躲开第二个。之后需要进行一系列的二段跳，在倒数第二个杂兵处要注意，利用其起跳后要回身再抓一次进行跳跃，这样在抓取最后一个杂兵后就可以将其举着落到对面，直接取得大水晶。然后向上跳，在一口气吃到这里的三颗水晶



↑这里需要非常准确的目押才能顺利通过。

高鹏 毕业后，偶要到PG杂志社工作，那时暗淩MM就是偶的同事了，哈哈哈……

读者资料 男，19岁，山东青岛平度一中2003级14班，266700

后，需要利用飞行才能跳上右边的平台。上去后，会有一段距离比较远的平台，在最左端起跳是可以直接上去的，不必使用飞行浪费时间。再向上跳就可以通过这段场景，通过之前要回身抓取一个杂兵。



举着杂兵一直走，在绳索处使用二段跳，刚好可以到达一个杂兵的出口，直接可以将里面的红色杂兵抓出再次二段跳上绳索，节省了等待抓取上面落下来的杂兵的时间。然后，从绳索起跳，只需利用右侧的一个杂兵就可以跳上平台，将另一个杂兵抓起带着进入下个场景。这样就可以直接躲开挡路的巨大障碍接下来的地方有不少水晶，注意不要落下。然后连续二段跳后通过这一场景，记得再带一个杂兵。



↑在这里使用二段跳可以节省很多时间。

利用举着的杂兵跳过挡路的平台，再连续二段跳到达上面的平台，利用两次跳跃迅速拿完这里的三颗水晶。之后需要用二段跳躲开一系列的平台和障碍。在两处要拿到水晶的平台处想节省时间就需要不落地，连续利用洞口使用二段跳，而且最好不要去抓在空中悬浮的机关，在下落时再从洞口抓取杂兵，利用二段跳前进。在本关结束前是一段连续二段跳的地方，上去后要看准时机立刻将螺旋桨杂兵扔出落地以节省时间。

VISION EX—2

这是一个较为注重解谜的关卡，虽然没有计时，不过想顺利完成还是要计划好行进的线路。

第一个场景由于有很多机关挡路，不必浪费时间，利用电磁杂兵的喷射二段跳拿到左上方的钥匙，然后就直接去右边开门到下一个场景。这里需要利用方形的砖块垫脚通过红箭头前进。场景中共有两个砖块可供利用，不过有一块在箱子中，需要先将箱子打开才能拿到。其实通过这里只需要一块就足够了，先举着砖块跳到左侧的红箭头上方二段跳，然后踩着砖块跳到上方拿到两个水晶，下来时顺势落到砖块右侧，在右侧抓起砖块，再向右在旁边的红箭头继续二段跳，到上面拿这里的第三个水晶，再如法炮制到第三个箭头上，不过会稍有些远要做些调整。然后借助两个杂兵连续二段跳就可以通过这里了，顺便抓一个杂兵带到下一个场景。





利用这个杂兵二段跳将下方花盆旁的箱子打破，将箱子向右推。当推到箱子从平台边缘落下时，起跳抓电磁杂兵同时扔出，利用前面的红箭头将箱子打破，拿里面的砖块把花盆前的坑填上，再回去抓起电磁杂兵继续将花盆向右推，一直到红箭头下方。在利用红箭头将电磁杂兵种到花盆里，顺着藤蔓爬上去时，将右边的开关打开，然后在顶端利用电磁杂兵的喷射二段跳到上面，注意调整好角度拿到三个水晶，再利用上面的杂兵连续二段跳拿顶上的钥匙，到左边开门进入下一个场景。



这个场景暂时只能路过，利用中央平台的杂兵出口二段跳可以直接跳到上方平台。到达上面的场景后，这里同样是利用砖块移动，在跳上砖块时，先将上面的开关打开，然后踩着砖块到达上层，这时刚好可以踩着机关到左边去，再利用飞行直接抓杂兵去拿六角星。下来时再抓杂兵，打开下面挡路的箱子回到刚才的场景。一直向下，应该刚好赶上杂兵在花盆上，连同杂兵将花盆向右推，就可以打开右边挡路的箱子，不过先不要进入往回走。将再次出现的杂兵种到花盆里，爬上去拿该场景的钥匙。这时再进入刚才打通的场景，可以拿到一个大水晶。回来后，从上面的场景绕到左边，打开这里的门，拿第二个六角星。抓一个杂兵带到下一个场景。

这里其实是第一个场景的顶端，现在挡路的机关已经没有了。将下面挡路的箱子打破后，

再回去拿一个杂兵，打破最底下的箱子。进入抓一个电磁杂兵出来，然后就是本关最精彩的地方，先将手中的电磁兵扔到箭头上，然后利用两个电磁兵连续喷射二段跳到达上方，抓左侧的杂兵二段跳，将上面的杂兵抓住后直接向右边扔打开机关，落下时再抓右侧的杂兵连续二段跳上去。先不要拿最后一个六角星，利用门垫脚到上面拿一个大水晶，回来后再拿六角星，门开后也先别进入，到右侧去拿最后一个大水晶，再回来进门过关。

VISION EX—3

又是一个计时关卡，相对于第一关增加了一些机关，但难度并没有太大的提高，给人最深的印象就是砸了不少箱子。

开始比较轻松，除了下落什么也做不了。到达地面后，打破箱子拿到砖块，接下来要通过一连串的机关。在举起砖块后立刻将其扔出，再利用前面的杂兵二段跳刚好可以在第一时间踩上砖块，当快要到顶时提前跳上右侧的平台，再转身举起砖块，然后马上起跳在最高点将砖块扔出，这样可以将前面装有水晶的箱子打破，并且砖块还会落在下面的箱子上，不会飞走。扔出砖块后，再抓下面的杂兵，在红箭头处二段跳将箱子打破，在砖块还没落下来前将其举起二段跳，同时拿上面的大水晶，最后落下来踩着砖块前进。出口前需要次将挡路的两个箱子一次都打破，然后抓一个杂兵带到下个场景。


↑这种机关以后还会碰到。

被旋风吹起后利用这个杂兵二段跳，可以拿到高处的水晶。前面的梯子很讨厌，上面有箱子挡着，一定要看准时机把箱子打破，否则直接下去拿水晶可就上不来了，只能退出本关重来，别无他法。之后没有什么难度，在这个场景的最后是一个利用一个杂兵两次二段跳才能通过的机关。

这个场景，一开始就需要打破六个挡路箱子，不断地二段跳就行，只是别打到下面的杂兵，以免浪费时间，没有更好的办法。之后又是一个需要精心设计的地方，二段跳被旋风吹起后，中途需要利用杂兵再次二段跳，这时要



转身再抓一次，带着其被旋风吹起，当落到电磁杂兵旁边时二段跳，这样再抓电磁兵就可以在比较高的位置进行喷射二段跳，直接举着上面的杂兵落到平台上了，最后同样是利用一个杂兵进行两次二段跳进入下一个场景。


↑这两个箱子里没有水晶，别打错了浪费时间。

这里需要抓紧时间，在平台的边缘将杂兵扔出刚好可以将前面挡路的两个箱子全部打破，然后马上起跳，应该刚好赶上抓落下来的第一个杂兵，然后立刻二段跳躲过地上的针刺，在空中再从洞中抓另一个杂兵，落地后用来跳过前面的平台一直向前。下一个场景又会有一堆箱子挡路，不过有些里面可是藏有水晶的，千万不要落下。终点前的机关也很简单，开门后就可以过关了。

VISION EX—4

这个应该是本作中最难的一关。很多地方必须采用高点跳跃才能上去。而且本关版面超长，难点一个接一个，每一个场景可谓是将二段跳的技巧发挥到了极致，稍有失误就会前功尽弃。



刚开始就是一个相当有难度的场景，需要进行目押二段跳，因为上下两端都有针刺，跳跃的位置不能太高也不能太低，而且两端的针刺还会逐渐靠近，越来越增加目押的难度，这里除了反复练习熟悉手感外没有更好的办法。


↑这里就是最理想的起跳位置。

第二个场景是不断地利用电磁杂兵的喷射二段跳躲开挡路的平台前进，虽然并没有第一个场景对操作的要求高，但由于稍有失误就会有生命危险，所以还

于浩	终于上大学了！（乐）终于也要有那种节衣缩食买掌机的日子了！（汗）
读者资料	男，19岁，河北秦皇岛市海港区红警里21栋1单元7号（四零八医院内），066000

是要小心。后期会增加连续二段跳的地方，不过就并不困难了。



下一个场景综合利用了悬浮机关和一种黄颜色的杂兵（击中敌人后会变色重新回到克罗诺亚手中并最后打碎挡路水晶的敌人）二段跳通过。相对于前两个场景来说要简单得多了。

最后一个场景自然也是最难的一个区域。首先，要熟悉杂兵的位置，以免在上升的过程中被其碰到受伤。此外，就是动作要快，否则黄色杂兵一旦回到手中可就没有机会再跳了。最后一个电磁杂兵的跳跃一定要调整好位置，竖直上去，否则被挡住可就前功尽弃得从头再来了。终点前的箭头谜题并不陌生，不过可别被三个箭头所迷惑，以为需要三次二段跳才能上去，其实只要第一次二段跳后在空中飞行一下等待被箭头反弹的杂兵上来抓住再跳，两次就可以到达过关的门口了。

VISION EX—5

终于到了最后一个隐藏关卡，经历了VISION EX—4的考验后，这一关就显得简单多了，关卡中很多地方都出现了绳索，要充分利用攀爬技巧。

开始后，利用第一个杂兵进行二段跳就可以直接抓到空中的第二个杂兵，不需要踩平台浪费时间。到达上面的平台之后，会遇到很多杂兵，无论抓到哪一个都无所谓，只要在二段跳时将带着齿轮的黄颜色杂兵消灭，这样就可以在上方的洞口处将其抓出，用来二段跳抓住上面的绳索向上取得水晶。



到达下一个场景后，一定要抓紧时间，如果动作连贯的话，可以赶在弹簧杂兵跳到空中时直接将其抓住，省去了等待其再次弹起的时间。然后二段跳上绳索，又会遇到利用箭头二段跳地方，已经非常熟悉，就不多说了。

这个场景开始后，先迅速抓杂兵跳起将挡路的箱子打破，再连续利用箭头二段跳到达顶上的绳索。然后又是一个杂兵汇集的地方，快速将其全部消灭，然后顺着杂兵出现的洞口连续二段跳就可以上去了。上面虽然还是一个熟悉的利用箭头二段跳的谜题，不过稍微动点脑筋还是可以节约不少时间的，在箭头处先向左侧二段跳，空中返身抓住弹上来的敌人再跳，就可以抓到右上方飞行的杂兵，二段跳后不要急着上右边的平台，回头再抓弹上来的杂兵，这样二段跳就可以直接抓住上面左侧的绳子直接爬上去通过这里。



沿着绳子上来后，先抓杂兵利用箭头将箱子打破，然后回到绳子上爬到顶端向左跳，刚好可以抓到电磁杂兵，利用喷射二段跳就可以抓到上面的绳子，在这里最好抓住落下来的杂兵二段跳上平台，以保证到达平台后可以立刻从洞口抓到杂兵，砸开挡路的箱子通过这里。

最后一个场景，利用喷射二段跳上去时会有很多杂兵从上方落下来，要下心躲避，上绳子后，快速攀爬就可以在杂兵还没有再次出来前冲过去，终点前要打破右侧箱子上去，里面会藏有最后的大水晶。

终于以S级评价将VISION EX隐藏关卡全部通过了，如果之前的普通关卡也都达到了S级评价，就可以在大地图中进入隐藏的画廊模式，只可惜没有什么追加的新图片，不过对于历尽千辛万苦才到达这里的玩家来说也算是一种鼓励了。



↑这里就是这款游戏最后的秘密了。

具体攻略过程请见本期光盘中的演示。



王智鹏	PSP有点遥远，但我相信只要对游戏保持一颗执着的心，我终有一天会成为达人王！
读者资料	男，19岁，湖北武汉市海军工程大学一旅四队3班，430033

超级机器人大战J研究



超级机器人大战J
スーパーロボット大战J

GBA		
SRPG	BANPRESTO	日版
6090日元	2005.09.15	1人用
128M	12岁以上推荐	无对应周边

隐藏要素

凯尔(ゲイル)&黑色凯撒(グライムカイザル):第3话用英治(エイジ)说得凯尔。第4话同样说得一次,击破凯尔后选择“赞成”。第10话后选择大天使路线,第14话用英治与凯尔战斗,发生V-MAX事件。在39话加入。

朱利亚(ジュリア)&血色凯撒(ブラッディカイザル):20话用英治说得登场的神秘人“???”,27、39话朱利亚登场时不要将其击坠。在39话加入(注意:朱利亚与凯尔是无法兼得的)。



强袭高达IWSP装备(ストライカーIWSPパック):所有分支均选择大天使路线,38话入手。

安蕾碧(アレンビー)&诺贝尔高达(ノーベルガンダム):第38话将安蕾碧以外的红色敌军全灭,令其自行撤退。41话用蕾茵(レイン)说得安蕾碧,之后将其正常击破,过关后加入。

美雪(ミユキ)&骑士刺剑(テッカマンレイピア):34话用D-BOY击破4名敌方宇宙骑士,36话用D-BOY击破骑士战斧(テッカマンアックス)。43话加入。

凯(ガイ):20话分支与44话分支全部选择机动战舰路线,则在45话开始前加入。

巴尔扎克(バルザック)&人造骑士1号机改(ソルテッカマン1号机改):大天使路线45话用巴尔扎克击破骑士长剑(テッカマンソード),则巴尔扎克不会阵亡。

雷兹纳mk2(レイズナーmk2):31话分支选择机动战舰路线,32话开始前选择“变形型”。

波太君(ボン太くん):《全金属》的相关敌人——久我山(タクマ)、扎伊特(ザイード)和九龙(ガウルン)全部由宗介击破,34话得到,并继承ARX-7强弩兵的改造点数。



X艾斯特巴利斯(Xエステバリス):31话选择机动战舰路线,32话结束后入手。

大志雷马(グレートゼオライマー):除强制出击外一律不派天之志雷马出阵,且八卦众全员及幽罗帝都由志雷马击破,36话结束后入手。

沃尔伦特(ヴォルレント):用3种主角机各爆机一次后,4周目开始时可以选择,后继机为拉夫特克兰兹(ラフトクランズ)。

BUG与小情报

34话前将凉子(リョーコ)的座机更换为X艾斯特巴利斯,强制出击的凉子仍然会驾驶专用机出现,而X艾斯特巴利斯中的凉子也依然存在。此后便可以同时派遣两个凉子上阵,不过SP点数是共通的。

使用援护攻击击破某些BOSS时,BOSS可能会以HP与EN全满的姿态复活。

用C属性武器攻击靠近地图边缘的敌人时,多余的攻击次数会转嫁到本关最初出现的单位身上(无论敌我)。

17话前将甲儿从魔神皇帝(マジンカイザー)上换乘下来,则原本应该被绑架的甲儿仍然可以出击。

当出现机体继承时,装备于该机体上的最后一块芯片会由于新机体的芯片槽减少而被覆盖。此时芯片不会减少但能力却会被机体永久保留。

将最终断空我(ファイナルダンクーガ)或是利刃骑乘形态(テッカマン+ペガス)分离后,

安琪	游戏虽然不可少,可是老是出旧作就没意思了。
读者资料	男,14岁,江苏南京六合区新庄东村13幢404室,210044

可以将分离出来的黑翼(ブラックウイング)或贝卡斯(ベガス)送回母舰，交代其他单位上阵。

本作敌人不会主动攻击回避率100%的敌人,因此吸引火力的单位不要过分提高其回避能力，不过“集中”之类的精神效果并不会被敌人考虑在内。

主人公后继机的最强技要求对应的副驾驶好感度到达一定程度才会出现，具体的要求是与该副驾驶共同出击19次以上。因此我们一周目最多只能获得两名副驾驶对应的最强技。

爆机后继承包括:资金、改造段数、击坠数、养成点数、养成成果、偏好作品补正。二周目起还可以自由设定主角精神与敌人的改造段数。



卡嘉丽无论驾驶任何机体，都会得到一件召唤系武器“アストレイフォーメーション”。

合体技一览

合体技名	参与机体
ウルズ・ストライク	M9ガーンズバック(宗介) M9ガーンズバック(クルツ) M9ガーンズバック(マオ)
ウルズ・ストライク	ARX-7アーバレスト(宗介) M9ガーンズバック(クルツ) M9ガーンズバック(マオ)
コンビネーション・アサルト	フリーダムガンダム ジャスティスガンダム
コンビネーション・ソード	フリーダムガンダム(M) ジャスティスガンダム(M)
ローゼスマグナムハリケーン	ガンダムローズ ガンダムマックススター
グラビトン蝴蝶剑ハンマー	ボルトガンダム ドラゴンガンダム
ダブルゴッドフィンガー	ゴッドガンダム ノーベルガンダム
ラブラブゴッドフィンガー	ゴッドガンダム ライジングガンダム
石破ラブラブ天惊拳	ゴッドガンダム ライジングガンダム
シャッフル同盟拳	ゴッドガンダム ドラゴンガンダム ガンダムローズ ガンダムマックススター ボルトガンダム
ダブルゲキガンフレア	エステバリス・アキト エステバリス・ガイ
フォーメーションアタック射	エステバリス・リョーコ エステバリス・ヒカル エステバリス・イズミ
フォーメーションアタック格	エステバリス・リョーコ エステバリス・ヒカル エステバリス・イズミ
ガンガーフォーメーション	エステバリス炮战/月面・アキト エステバリス炮战/月面・ガイ
フォーメーションアタック	エステバリス炮战/月面・リョーコ エステバリス炮战/月面・ヒカル エステバリス炮战/月面・イズミ
超电磁スピンVの字斩り	ボルテスV コン・バトラーV
グランダッシャー天空剑	コン・バトラーV ボルテスV
ダブルロケットパンチ	マジンカイザー グレートマジンガー
ダブルマジンガーブレード	マジンカイザーKS グレートマジンガー
ダブルバーニングファイヤー	マジンカイザー グレートマジンガー
レイズナーフォーメーション	レイズナー バルディ ベイブル
Cエクステンション・ヒメ	ユウ・ブレン ヒメ・ブレン
Cエクステンション・ヒメ	ネリー・ブレン ヒメ・ブレン
Cエクステンション・クインシィ	ネリー・ブレン イイコ・バロンズゥ
Cエクステンション・ジョナサン	ネリー・ブレン バロンズゥ
Cエクステンション・ラッセ	ラッセ・ブレン ナンガ・ブレン
Cエクステンション・カナン	ブレンチャイルド・カナン ラッセ・ブレン
Cエクステンション・カント	カント・ブレン ナッキィ・ブレン
Cエクステンション・ビギンズ	ブレンチャイルド・ビギンズ ブレンチャイルド・カナン
ダブルボルテッカ	ブラスターテッカマンブレード テッカマンレイピア
Wフェルミオン炮	ソルテッカマン1号机改 ソルテッカマン2号机
トゥインフレア	火のブライスト 水のガロウィン
トゥインロード	火のブライスト 水のガロウィン

郭章龙	攒钱买机器的苦，只有自己知道啊。
读者资料	男，17岁，山东烟台第三中学高二7班，264000

强化芯片一览

名称	效果
ブースター	移动力+1
メガブースター	移动力+2
超高性能电子头脑	运动性+20 射程+2 全武器命中+25%
高性能スラスター	运动性+15
ハイパーセンサー	运动性+10
サーボモーター	运动性+5
アポジモーター	移动力+1 运动性+5
リフターモジュール	移动力+2 移动模式增加“空” 机体与武器的空适性为S
フライトユニット	移动模式增加“空” 机体与武器的空适性为S
アクアモジュール	移动模式增加“水” 机体与武器的水适性为S
ホバークラフト	移动模式增加“ホバー 可在水上移动
スラスターモジュール	机体与武器的宇宙适性为S
防尘装置	机体与武器的地上适性为S
A-アダプター	机体与武器的全部适性为A
S-アダプター	机体与武器的全部适性为S
高性能レーダー	除地图兵器与射程1的兵器外，所有武器射程+1
オールレンジレーダー	除地图兵器与射程1的兵器外，所有武器射程+2
高性能照准机	所有武器命中+30
マルチロックオンSYS	所有武器命中+20
スナイパースコープ	所有武器命中+10
超高性能OS	所有武器CT补正+30
高性能OS	所有武器CT补正+20
学习型OS	所有武器CT补正+10
ENチップ	武器消费EN-10% 重复无效
ENメガチップ	武器消费EN-20% 重复无效
ENギガチップ	武器消费EN-30% 重复无效
チョバムアーマー	HP+500 装甲+100
ハイブリットアーマー	HP+800 装甲+150
超合金Z	HP+1000 装甲+200
超合金ニューZ	HP+1500 装甲+250
超合金ニューZα	HP+2000 装甲+300
パワーエクステンダー	最大EN+100
大型ジェネレーター	最大EN+50
ソーラーセイル	每回合EN回复10% 重复无效
オーガニック・ビット	每回合HP回复10% 重复无效
对ビームコーティングS	装备ビームコートS
对ビームコーティングM	装备ビームコートM
对ビームコーティングL	装备ビームコートL
ラミネート装甲	装备ラミネート装甲
バリアS发生装置	装备バリアS
バリアM发生装置	装备バリアM
バリアL发生装置	装备バリアL
大型マガジン	所有武器弹数1.5倍 重复无效
超大型マガジン	所有武器弹数2倍 重复无效
プロペラントタンク	EN全回复(消耗品)
リペアキット	HP全回复(消耗品)
カートリッジ	残弹全回复(消耗品)
非常食	SP回复50(消耗品)
スーパーリペアキット	HP、EN、残弹全回复 (消耗品)

精神一览

名称	消耗SP	效果
侦察	5	查看敌方一个战斗单位的能力，并且该战斗单位在本回合中回避率下降10%，非同一回合中可以对已经调查过的战斗单位使用。
加速	5	自机移动力+3,移动后效果消失。
ひらめき	10	对敌方一次攻击回避率100%。
集中	15	一回合中,自机命中、回避+30%
不屈	15	对敌方一次攻击伤害值为10。
努力	20	自机中的机师下次战斗经验值翻倍。
狙击	20	一回合中,除地图武器和射程1的武器外,射程+2。
直击	20	一次战斗中,使敌方机体特殊防御无效化,援护无效。
根性	20	自机HP恢复30%

周宇 走自己的游戏之路，让别人说去吧！
读者资料 男，20岁，广东遂溪县遂海路二运宿舍楼2座401号，524300

必中	20	一回合中，自机命中率100%，如有“ひらめき”，则“ひらめき”效果优先。
斗志	25	一回合中，自机武器CT率100%，不能和“热血”和“魂”叠加效果。
突击	25	一回合中，除地图武器外的所有武器可以移动后使用。
应援	25	指定我方一个战斗单位拥有“努力”的效果。
献身	30	指定我方一个机体中的机师SP恢复10。
铁壁	30	一回合中，自机受到伤害1/4。
信赖	30	指定我方一个机体HP恢复2000。
脱力	40	指定敌方一个机体的机师气力-10。
热血	40	一次攻击伤害2倍，不能和“魂”并用。
气合	40	自机机师气力+10。
幸运	40	自机中的机师下次战斗得到金钱翻倍。
ド根性	40	自机HP全恢复。
祝福	45	指定我方一个战斗单位拥有“幸运”的效果。
友情	50	指定我方一个机体HP全恢复。
かく乱	50	一回合中,敌方所有战斗单位的命中率减半。
觉醒	50	自机行动后可以再行动
魂	60	一次攻击伤害2.5倍，不能和“热血”并用
补给	70	指定我方一个机体残弹、EN全恢复。
激励	70	临近我方机体中机师的气力+10。
再动	90	指定我方一个机体行动后可以再行动。
爱	90	气合+热血+必中+ひらめき+加速+努力+幸运。

迷你游戏全攻略

● 第一关

从初期配置的位置向右移动两格，敌人攻击时选择防御。

● 第二关

コンバトラ－V向右移动4格。

● 第三关

使用ナックルショット攻击右边的敌人。

● 第四关



マジンガ－Z向左移动，使用最强武器击破下方敌人。之后将アフロダイA移动到目的地。

● 第五关

リョ－コ移动到卫星上攻击，之后再由アキト攻击。

● 第六关

使用ショルダ－カノン攻击最下方的敌人。

● 第七关

从左方和下方包围敌人。

● 第八关

アフロダイA向下移动1格用格斗攻击，マジンガ－Z移动到アフロダイA身边攻击。

● 第九关

先由マジンガ－Z用光子力ビ－ム攻击，再用アフロダイA格斗攻击。

● 第十关

气合+加速后，用ツインランサ－攻击下方敌人。

● 第十一关

アキト移动到ガイ下方，用援护攻击击破下方敌人后，将ガイ移动到目的地。

● 第十二关

使用气合后，用ディスト－ションアタック攻击右侧敌人。

● 第十三关



方法1：将ストライクガンダム移动到上1左4的位置，然后将メビウス<ゼ

卢继辉	不管是GBA还是NDS还是PSP上的游戏，只要好玩就都是好游戏。
读者资料	男，15岁，广西北海贵州路新怡花园4幢甲门402室，536000

ロ>移动到其身边，敌人攻击时使用援护防御。

方法2：将ストライクガンダム移动到敌人身边，敌人攻击时选择防御。

● **第十四关**

使用加速后向上移动8格，攻击カルラ。下一回合移动到指定位置。



● **第十五关**

テッカマンブレード移动到スカイグラスパー1旁边，利用援护击破右方敌人。ストライクガンダム加速后攻击左方敌人，最后以スカイグラスパー1击破左方敌人。

● **第十六关**

アカツキ使用加速+狙击后移动到上3左6的位置，攻击左上方敌人，コンバトラーV使用加速+突击后移动到基地左上角，攻击左上方敌人。

● **第十七关**

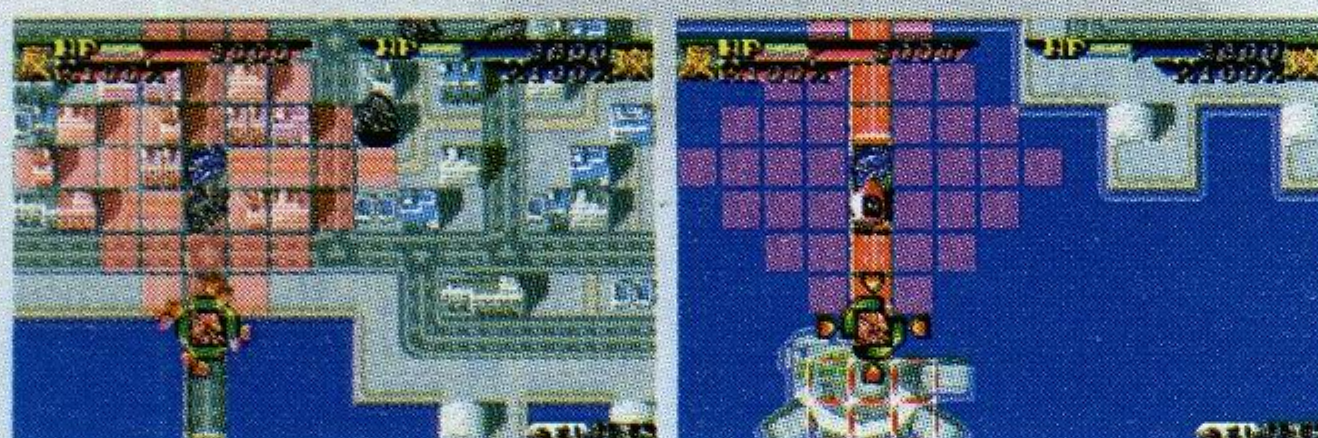


アカツキ移动到中央敌人的右边，攻击下方敌人；ヒカル移动到中央敌人的上方，攻击上方敌人；リョーコ移动到中央敌人的下方，攻击下方敌人；イズミ移动到中央敌人的左上，攻击上方敌人。

● **第十八关**



アカツキ加速后攻击ヒカル下方的敌人，イズミ向下移动击破ヒカル下方的敌人；ヒカル移动到ヒカル上方，用援护击破下方敌人；リョーコ移动到アキト上方，援护击破下方敌人；最后将アキト移动到目标地点。



● **第十九关**

イズミ使用直击，攻击中间的敌人。之后使用ヒカル与ストライクガンダム攻击下方敌人。

● **第二十关**

加速移动到左5下3的位置，敌人攻击时选择防御。

● **第二十一关**



エールスカイグラスパー1移动到ストライクガンダム旁边，选择换装。之后令エールストライクガンダム飞起，移动到敌人正上方2格的位置。下一回合将エールストライクガンダム移动到目的地。



● **第二十二关**

先由マオ用"AS用对物狙击铳"攻击中间的敌人，再由クルツ用同样的武器攻击，最后将クルツ移动到目的地。

● **第二十三关**



ユウブレン从左边使用C属性武器攻击下方两个敌人，ストライクガンダム从下方使用C属性武器攻击所有敌人，最后由マオ从下方用C属性击破剩余敌人。



● **第二十四关**

クルツ移动到マオ下方待机，之后宗介使用热血，移动到クルツ下方使用合体技攻击ザイード；最后由マオ向下移动，使用热血+合体技击破ザイード。

● **第二十五关**



レイズナー移动到右边敌人上方，敌人攻击时全部选择防御；第二回合将レイズナー移动到目的地。

● **第二十六关**

マジンガーZ移动到左2上2的位置，用光子

杨达艺	还是PSP厚道，内涵丰富，外表靓丽，功能强劲，有钱了一定泡她！
读者资料	男，33岁，湖北郴州市七里大道56号铁五处医院，423000



カビーム攻击下方敌人。敌人攻击时全部用光子カビーム反击，第二回合再用光子力ビーム攻击右方敌人。

● **第二十七关**

使用热血+斗志+铁壁后移动到左下位置，攻击左方敌人；之后靠反击击破另外两个敌人。

● **第二十八关**

レイズナー移动到右1下4的位置，バルディィ移动到其上方为其修理。敌人攻击时全选择防御。



● **第二十九关**

ダンクーガ使用热血、铁壁、2次气合后用断空炮攻击左边敌人，之后用消耗最大的武器反击；第二回合开始后使用アグレッシブビースト攻击。

● **第三十关**

使用ひらめき、斗志、狙击后向下移动两格，攻击中间敌人。

● **第三十一关**



潜艇使用ひらめき、不屈、加速后移动到右2的位置，用鱼雷攻击上方敌人；スカイグラスパ-2移动到潜艇下方修理，之后潜艇任意反击敌人。下一回合用スカイグラスパ-2的导弹攻击左边敌人，潜艇击破残敌。



武器名	攻撃	命中
光子力ビーム	2200	100%

● **第三十二关**

アフロダイA使用ひらめき后移动到マジンガ-Z下方，用光子力ビーム援护，击破中间敌人。マジンガ-Z使用不屈移动到最下方，敌人攻击时全部选择防御即可。

● **第三十三关**

マジンガ-Z向左移动5格待机，アフロダイA移动到右2下3的位置格斗攻击右边敌人。敌人攻击时任意反击，第二回合将マジンガ-Z移动到アフロダイA旁边，援护击破左侧敌人，之后再由アフロダイA击破右侧敌人。





● **第三十四关**

ストライクガンダム进入母舰，换装为エールストライクガンダム。母舰移动到左4上1的位置，防御。第二回合母舰向右移动6格，エールストライクガンダム发进，到达目的地。

● **第三十五关**



ユウブレン使用ひらめき与2次气合后向右移动，攻击左上方的敌人。敌人攻击时除了之前攻击过的敌人外一律防御，用反击击破左上敌人。下一回合可以直接移动到目的地。



● **第三十六关**

アキト使用觉醒移动到リョーコ下方援护攻击，之后再次使用觉醒与ひらめき，与リョーコ援护攻击，然后使用ひらめき移动到イズミ旁边使用援护攻击；接着リョーコ使用ひらめき移动到イズミ旁边使用援护攻击，最后再将ヒカル与イズミ移动到敌人身旁攻击。

● **第三十七关**



マジンカイザー向上移动2格待机，敌人攻击时只反击ラダムマザー；第二回合用ギガントミサイル攻击ラダムマザー。

● **第三十八关**



ソードストライクガンダム使用热血+加速+觉醒向下移动，用C属性武器攻击下方敌人；ランチャーストライクルージュ使用热血+アグニ攻击最左侧的敌人，之后用ソードストライクガンダム击破右边的敌人。

● **第三十九关**



スカイグラスパー1使用3次气合+不屈移动到下3的位置，エールストライクルージュ使用不屈后降落，移动到スカイグラスパー1下方，敌人攻击时全部选择防御。第二回合スカイグラスパー1补给后，エールストライクルージュ升空移动到目的地。

● **第四十关**



母舰对左下方敌人使用2次脱力。之后2次气合(所有气合都要由ジュン使用)+突击+觉醒+加速+热血，移动到右边敌人的左下将其击破；アキト觉醒后进入母舰。母舰觉醒+加速+热血，移动到右边环形山右下方击破左侧敌人；キラ觉醒后进入母舰。アキト换装为月面フレーム，キラ换装为ランチャーストライク，两人在母舰内使用觉醒。母舰为自己献身4次后再对左下方敌人使用脱力，觉醒+加速+气合+热血后尽量靠近敌人。キラ在距离敌人2-4格的位置待机，アキト降落到地上，移动到キラ身旁援护攻击。母舰移动到アキト身边援护攻击。之后キラ原地援护攻击，最后由アキト将敌人击破。





第四十一关

バルディィ使用热血击破母舰右侧敌人后进入母舰交代为クルツ，マオ使用热血后击破母舰下方敌人。母舰使用爱+气合+突击+狙击向下移动，之后ベイブル为母舰再动，母舰加速+热血向下方移动，击破中间的敌人后，将クルツ移动到目的地。



● **第四十二关**



アキト与ヒカル各向右移动1格，援护攻击中间的敌人；之后イズミ向右移动1格攻击右边敌人，再由リョーコ击破；母舰向左移动6格。敌人攻击时全部反击，由于有援护防御所以不会被击破。第二回合把母舰移动到アキト左边援护攻击旁边的敌人，再由ヒカル将其击破。之后用アキト击破最上方敌人，其余敌人用合体技击破。



● **第四十三关**

ブレード使用觉醒后降落，移动到ベガス同格与其合体。之后使用加速+觉醒+狙击向上移动，击破上方敌人。之后再使用加速，并对最上方敌人使用2次脱力后分离，ベガス对ブレード补给。最后用ブレード向上移动击破敌人。

● **第四十四关**



ブルーアース使用加速+热血+铁壁，向左3下6的位置移动，攻击正下方的敌人。バルディィ使用热血攻击同一敌人后，向左移动4格。コンバトラーV使用2次根性+ひらめき+加速，向左移动5格。敌人攻击时全部选择防御，下一回合将コンバトラーV向上移动两格，集中修理。

● **第四十五关**

ゼオライマー使用4次气合+觉醒+加速+狙

阮晓骏	学业繁忙，半年不见PG，如今重温旧日情怀，感触良多，GP永远都是那个PG。
读者资料	男，19岁，安徽合肥，230001



击，向上移动8格用次元连接炮攻击右侧敌人；之后使用觉醒+加速移动到上5左1的位置，击破正下方敌人；ブルーアース对ゼオライマー使用4次献身，ゼオライマー使用觉醒+热血移动到上3左2的位置，击破左边敌人，之后向上2右2的位置移动，攻击上方敌人。ダンクーガ由忍使用3次气合+突击、沙罗使用爱、雅人对ゼオライマー使用补给、亮使用斗志+铁壁，移动到下6左3的位置击破最下方的敌人。ブルーアース对ダンクーガ使用再动，将ダンクーガ移动到左5下1的位置攻击正上方的敌人；轮到敌人攻击时可以任意反击。第二回合ダンクーガ使用ひらめき，ゼオライマー使用地图炮消灭周围敌人后再由ダンクーガ肃清残敌。

● **第四十六关**

マジンカイザー使用ルストトルネード攻击；ランチャーストライクガンダム分离后使用アーマーシュナイダー攻击;最后由ARX-7アーバレスト使用57mm散弹炮ボクサー攻击。

● **第四十七关**

ラッセブレン移动到ユウブレン上方，援护攻击右侧敌人；ヒメブレン移动到ユウブレン左侧，援护攻击右侧敌人；ユウブレン移动到ヒメブレン左侧，使用Sエクステンション二刀流反击。第二回合使用合体技攻击HP较少的敌人。



● **第四十八关**

ランチャースカイグラスパー2使用觉醒+斗志，攻击下3左1位置的敌人；ソードストライクガンダム使用觉醒+ひらめき+加速，移动到右3上2的位置用C属性武器攻击右侧敌人；ヒメブレン激励后ソードストライクガンダム使用觉醒，再次用C属性武器攻击右侧敌人；之后向右下方向移动一步，援护攻击右上方水中的敌人。エールスカイグラスパー1使用2次气合+热血+不屈，移动到左3上5，援护攻击左上方的敌人；ランチャースカイグラスパー2觉醒后用对舰导弹击破正下方敌人；之后使用不屈攻击最下方敌人。ミリオンα使用3次气合+热血+加速+不屈，移动到左7下1的位置用C武器攻击上方敌人；最后由ヒメブレン使用热血C武器击破剩余的敌人。

● **第四十九关**

コンバトラーV对ボルテスV使用2次献身；ボルテスV对左下和右下角的敌人使用脱力。コンバトラーV使用热血+突击+加速+直击+狙击+气合，向左4下2的位置移动，攻击左上角的敌人；ボルテスV使用3次气合+热血+直击+加速，移动到上4左2的位置攻击左侧敌人。

● **第五十关**



ブルーアース使用加速，移动到左5上4的位置。ダンクーガ降落，移动到右2下1的位置，用铁拳攻击右下的敌人。第一与第二个敌人攻击时选择反击、第三个防御、第四个反击、第五个则改用铁拳反击。第二回合用铁拳攻击最后的敌人。



● **第五十一关**

ボルテスV由健一使用气合，一平使用斗志，日吉对左3下1的敌人使用脱力。ソルテッカマン2号机使用突击+热血移动到右2上1的位置，援护攻击左3下1方位的敌人。ファイナルダンクーガ由忍与沙罗使用4次气合、亮使用斗志、アラン使用热血，以地图兵器攻击下方的敌人。ブルーアース对ファイナルダンクーガ使用再动后向上移动2格。ボルテスV对ブルーアース使用再动，ブルーアース为母舰补给。母舰使用6次气合+突击+加速+热血，移动到左5上2的位置，援护攻击左3下1的敌人。ファイナルダンクーガ由アラン使用热血后分离。ダンクーガ使用断空光牙剑攻击左1下5的敌人。ボルテスV使用加速+热血后降落，移动到左2下3的位置攻击左上敌人。ブラックウィング加速后攻击左下敌人，最后由ソルテッカマン1号机使用热血补上最后一击。

文/Justice　责编/翔武

游戏王 梦魔诗人
谜题详细解析





游戏王 梦魔诗人		
游戏王デュエルモンスターズ NIGHTMARE TROUBADOUR		
TAB	KONAMI	日版
5040日元	2005.07.21	1-2人用
不支持一卡多人	全年龄推荐	无对应周边

NDS

初级

这个级别的题目主要是入门和一些简单的小技巧小COMBO的介绍，难度不大。

一、どれで？どれを？（用哪个？打哪个？）

说明：本题没有什么难度，只是让大家熟悉操作和基本规则。虽然攻击攻击表示的怪可以给予对手贯穿伤害。但是在破坏对手全部怪物后的直接攻击才是最为切实的伤害。

解答：ドラゴン・エッガー攻击岩石の巨兵，击破；幻想师・ノー・フェイス攻击ホーリー・ドール（守备表示），击破；斩首の美女攻击ホーリー・ドール（攻击表示），相杀；ホーリー・エルフ直接攻击，对手LP-800。成功。

二、召喚するしもべは？（召唤的仆人是？）

说明：同样是入门题目，在通常的情况下，牺牲召唤一只高等级怪物给对方带来的直接伤害并不会比再召唤一只低等级怪物来的高。高等级怪物主要是以其效果或能力在场上起到控制的作用。

解答：召唤ランプの魔精・ラ・ジーン，直接攻击，对手LP-1800；クリボー直接攻击，对手LP-300。成功。

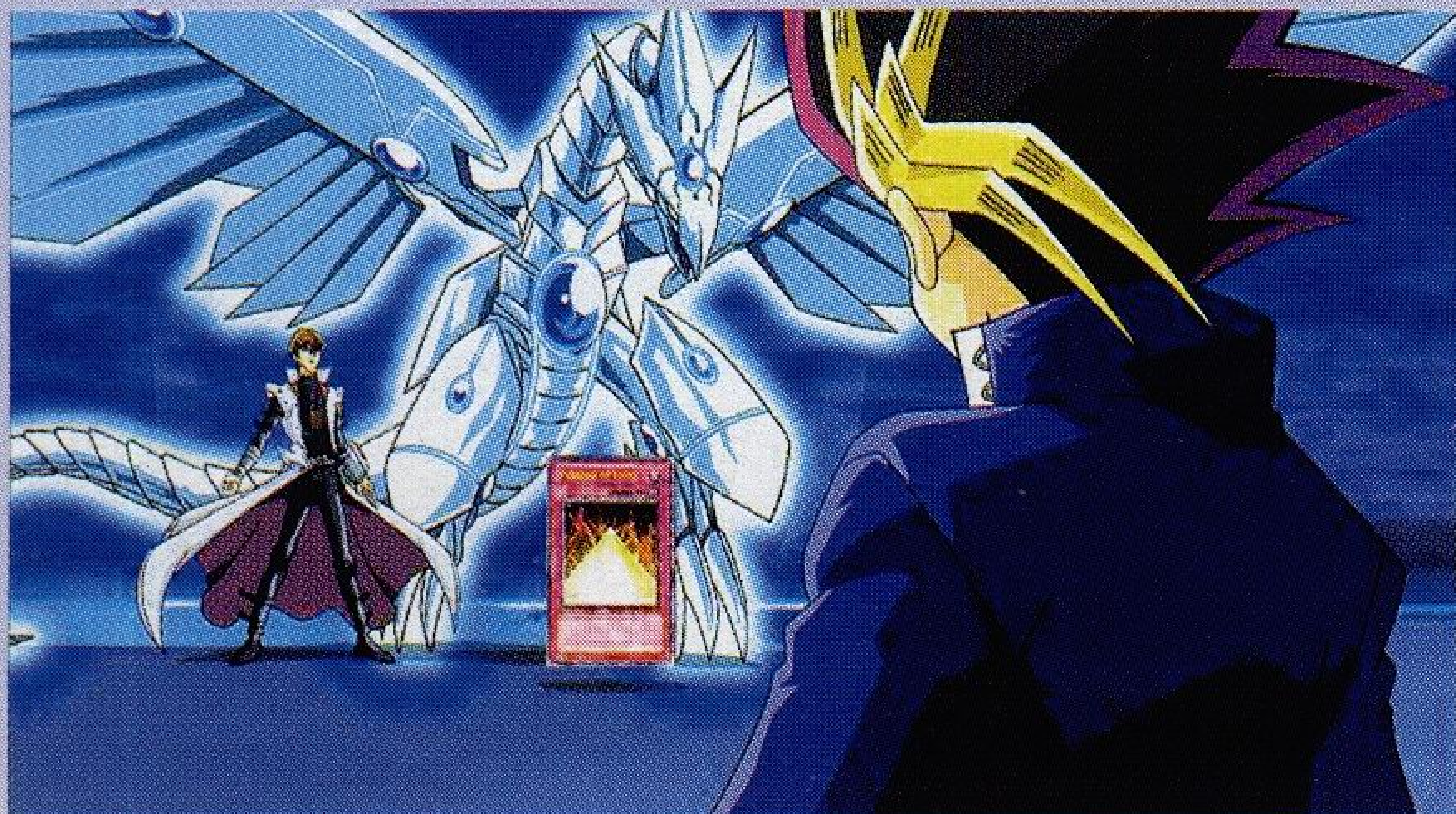
三、いただきます（我开动了）

说明：继续入门，手头有回复LP的和直接伤害LP的魔法，只要考虑发动顺序就可以了。

解答：发动モウヤンのガレー，回复自己的LP，自己LP+200；发动モウヤンのガレー，回复自己的LP，自己LP+200；发动昼夜の大火事，对手LP-800，发动火炎地狱，对手LP-1000，自己LP-500。成功。

四、胜利のカタチ（胜利的形式）

说明：初期难得的一道有趣的题，如果脑子不转弯的话会卡住。一般第一眼看到的时候会因为场上的野蛮人1号而选择手牌中的野蛮人2号，算起来伤害也差不多。不过实际的结果就是刚好差50LP。既然不能从LP打倒对方，我们只有用别的办法了……



解答：召唤恶魔の调理师，直接攻击，对手LP-1800，恶魔の调理师效果发动，对手抽2张卡，由于此时对手的卡组只剩下一张卡，由于“必须抽卡而无卡可抽”，败北，成功。

五、助っ人登场！（帮手登场）

说明：现在开始的题目基本脱离基本操作联系，开始教大家一些实用小技巧，比如本题就是选



择合理的攻击顺序。暗黑英雄是不能直接攻击玩家的，他的2100的攻击力在这里没有帮助。

解答：发动サンダー・ボルト，破坏对手场上的青眼の白龙；召唤漆黑の豹战士パンサーウォリアー；クリボー直接攻击，对手LP-300；以クリボー祭品，漆黑の豹战士パンサーウォリアー直接攻击，对手LP-2000。成功。

六、ギリギリの战い（勉勉强强的战斗）

说明：怪物卡的效果是很微妙的，有些效果看似副效果，但有的时候也会将你引向胜利，本题就是一个例子。

解答：ダーク・ヒーロー ゾンバイア攻击漆黑の豹战士パンサーウォリアー，击破，对手LP-100，ダーク・ヒーロー ゾンバイア的效果发动，攻击力下降200；启动盖放的破坏轮，对象，自己的ダーク・ヒーロー ゾンバイア，ダーク・ヒーロー ゾンバイア破坏，双方受到1900的伤害。成功。

七、ペンギンの逆袭（反击的企鹅）

说明：这题和上一题正好相反，是教我们利用对方的怪物卡的正效果。幻影之壁的效果是将攻击它的怪物弹回手牌，但是这里恰好可以被我们利用。

解答：反转召唤ペンギン・ソルジャー，ペンギン・ソルジャー翻转效果发动，选择对方场上的2只ヂェミナイ・エルフ回手；牺牲ペンギン・ソルジャー召唤铁腕ゴーレム，攻击幻影の壁，击破，幻影の壁效果发动，铁腕ゴーレム弹回手牌；ムカムカ直接攻击，手牌3张，攻击力1500，对手LP-1500；きのこマン攻击，对手LP-800。成功。

八、攻守を使い分けろ！（把攻守分开）

说明：开始出现复杂的计算题了，场上的卡片和手牌都不少，组合的方法也有很多种，手牌中的3只怪物都是属性强化怪，而攻守逆转转的是原攻击力，而且只影响其发动前已经在场上的正面表示怪物，这点需要注意。因为对手有岩石巨兵，攻守逆转后其攻击力肯定在2000以上，另外还有守备表示的暗魔界霸王，其攻守逆转后守备力可达2000，也就是说我方必须拥有2只以上的2000攻以上怪物。这样就可以大大的缩小我们的思考范围……

解答：发动右手に盾を左手に剣を，全场怪物的原攻击力和原防御力互换；召唤スター・ボーイ，永续效果适用，全场水属性怪物攻击力上升500点；ホーリー・エルフ变为攻击表示；トゥーン・アリゲーター变为攻击表示；ホーリー・エルフ（攻击力2000）攻击岩石の巨兵（攻击力2000），相杀；トゥーン・アリゲーター（攻击力2100）攻击暗魔界の霸王（守备力2000），击破；ガーゴイル・パワード（攻击力1200）攻击ダーク・ラビット（守备力1100），击破；スター・ボーイ（攻击力1150）直接攻击；对手LP-1150。成功。

九、引かせてアゲル（让你抽卡）

说明：又是顺序问题，注意效果中的“抽X张”和“抽到X张”的区别。另外，不要为了芝麻丢了西瓜。

解答：大盘振舞侍攻击キラー・スネーク，击破，对手LP-700，大盘振舞侍效果发动，对手抽2张卡（抽到7张）；恶魔の调理师直接攻击，对手LP-1800，恶魔の调理师效果发动，对手抽2张卡；デス・コアラ反转召唤，デス・コアラ翻转效果发动，对手手牌9张，受到3600伤害；宣告回合结束，グリード效果清算，对手本回合共因为卡的效果抽了4张卡，受到2000伤害，成功。

十、コアラ3兄弟（考拉三兄弟）

说明：对面有3只巨大考拉，组成铁桶一样的防御，自己场上虽然有强大的OZ，但是也无法伤到对手。当正面进攻无法奏效的情况下，我们就要选择绕开防御的办法，答案不在场上，

也不在手上，而是在墓地里……

解答：发动强制转移，マスター・オブ・OZ和ビッグ・コアラ交换；召唤ものマネ幻想师，ものマネ幻想师效果发动，对象マスター・オブ・OZ，获得其攻守力；丢弃右手に盾を左手に剣を和死者への手向け，发动魔法再生，拿回墓地里的光学迷彩アーマー；发动光学迷彩アーマー，装备ものマネ幻想师，ものマネ幻想师可以直接攻击玩家；ものマネ幻想师（攻击力4200）直接攻击，对手LP-4200。成功。

十一、逆转の方程式（逆转的方程式）

说明：很奇怪的问题，放在这个位置但其难度反而不如前几题，只需要排除干扰选择有效的战术就可以了。还是那句话，右手に盾を左手に剣を的效果只影响清算时已经在场上的正面表示怪物。

解答：发动右手に盾を左手に剣を；发动融合，暗黑骑士ガイア和カース・オブ・ドラゴン融合，召唤龙骑士ガイア；龙骑士ガイア攻击青眼の白龙（攻击力2500），击破，对手LP-100，成功。

十二、融合コンビネ-ション（融合连击）

说明：很简单的题，因为没有任何别的选择和干扰要素，而且这个连锁也是经典的不能再经典了，不仅在图鉴上都有写，而且动画里也演示过了，这题纯粹是教学性质的COMBO展示……

解答：发动融合，デーモンの召唤和真红眼の黑龙融合，召唤ブラック・デーモンズ・ドラゴン；ブラック・デーモンズ・ドラゴン直接攻击，对手LP-3200；发动融合解除，对象ブラック・デーモンズ・ドラゴン，ブラック・デーモンズ・ドラゴン回到融合DECK，从墓地特殊召唤デーモンの召唤和真红眼の黑龙；デーモンの召唤直接攻击，对手LP-2500真红眼の黑龙直接攻击，对手LP-2400，成功。



中级

这个级别比其初级难度明显提升了一个档次，开始对玩家的操作技巧及思路有一定的要求。一般的题目里，干扰卡以及对卡片发动顺序的要求也比较高。真正的开始考虑玩家的能力。

一、ステルス部队（潜行部队）

说明：第一题就体现出中级就是中级，和初级是不一样的！。场上和手牌的卡都非常多，情况也比较复杂。对手后场有绊倒和怨灵湿地带2张阻碍攻击的卡片，以及一张阻碍出卡的魔力之枷。我方场上的蝗虫的军势是破坏后场的，可以破坏掉其中的2张，隐形鸟是给予直接伤害的，另外，激昂的牛头战士可以使自己场上的兽战士，鸟兽，兽族怪物获得贯穿防御的效果……虽然用的东西基本确定，可以顺序还是很重要。

解答：反转召唤イナゴの军势（1），イナゴの军势（1）的效果发动，つまずき效果发动，イナゴの军势（1）变为守备表示，破坏つまずき；反转召唤ステルスバード（1），ステルスバード（1）效果发动，对手受到1000伤害；反转召唤ステルスバード（2），ステルスバード(2)效果发动，对手受到1000伤害；因为魔力の枷的效果，支付500LP发动右手に盾を左手に剣を，全场正面表示怪物原攻击力和原守备力互换；反转召唤イナゴの军势（2），イナゴの军势（2）的效果发动，破坏怨灵の湿地带；因为魔力の枷的效果，支付500LP召唤激昂のミノタウルス；因为魔力の枷的效果，支付500LP发动『攻击』封じ，对象アクア・マドール；ステルスバード（1）（攻击力1700）攻击アクア・マドール（守备力1200），贯穿防御，对手受到500伤害；激昂のミノタウルス攻击岩石の巨兵（守备力1300），贯穿防御，对手受到400伤害；ステルスバード（2）（攻击力1700）攻击ガルーザス（攻击力1500），对手受到200伤害；イナゴの军势（2）直接攻击，对手受到1000伤害，成功。

二、咒缚を解き放て！/解放诅咒

说明：又是一道计算题，同时也是利用对



手的效果的又一题。对手的LP只有100，虽然大贤者的防御力高达3200，但是我方还有巨大化和流星直击，只要巧妙的调整自己的LP和墓地怪物，影子怪完全有能力完成使命……

解答：发动ブルー・ポーション，暗黑の咒缚的效果发动，自己受到1000伤害，回复400LP（自己LP1650）；发动ブルー・ポーション，暗黑の咒缚的效果发动，自己受到1000伤害，回复400LP（自己LP1050）；发动サイクロン，对象暗黑の咒缚，暗黑の咒缚的效果发动，自己受到1000伤害，破坏暗黑の咒缚(自己LP50)；以薄幸の美少女为祭品，发动神秘の中华なべ，选择回复其攻击力的LP，薄幸の美少女攻击力为0，LP不变（LP0）；发动巨大化，装备シャドウ・グール（LP少于对手，攻击力翻倍效果适用）；发动メテオ・ストライク，装备シャドウ・グール；シャドウ・グール攻击黑衣の大贤者，贯穿防御，对手LP-100，成功。

三、种族を超えろ！（超越种族！）

说明：一道复杂的题目，对方场的形势很简单，只有一个强化到防御力4350的磁石战神，但是最为盾牌已经很坚固了。好在我方有强化攻击力的效果中最具有爆发力的限制解除，限制解除的使用有两个要点，一是使用的时候，翻倍的是怪物的瞬间攻击力，也就是所有的强化效果也会2倍，二是翻倍后的怪物攻击力，以一种"稳定的状态"存在，不会因为某些效果的无效而变化。这才是本题的突破关键……

解答：发动DNA改造手术，选择机械族，全场正面表示怪物种族变为机械；发动覆盖在场上的移り气な仕立屋，将装备在对手的磁石の战士マグネット・バルキリオン上的执念の剑移到ガーゴイル・パワード上（ガーゴイル・パワード攻击力1600—2100，下同）；发动ダークゾーン，全场暗属性怪物攻击力上升（ガーゴイル・パワード 2100—2600）；发动デーモンの斧，装备ガーゴイル・パワード（ガーゴイル・パワード 2600—3600），发动リミッター解除，自己场上正面表示机械族怪物攻击力翻倍（サンダー・ドラゴン1600—3200，ガーゴイル・パワード3600—7200），发动移り气な仕立屋，把装备在ガーゴイル・パワード上的デーモンの斧移到サンダー・ドラゴン上(サンダー・ドラゴン3200—4200，ガーゴイル・パワード，限制解除效果，攻击力不变，7200）发动DNA改造手术，选择战士族，全场正面表示怪物种族变成战士；发动草原，全场战士族怪物攻击力上升(サンダー・ドラゴン4200—4400，ガーゴイル・パワード7200—7400)；发动龙杀しの剑，装备ガーゴイル・パワード 7400—8100)；サンダー・ドラゴン（攻击力4400）攻击磁石の战士マグネット・バルキリオン（守备力4050），击破；ガーゴイル・パワード（攻击力8100）直接攻击，对手LP-8100，成功。

四、奈落からの降临（从奈落降临）

说明：很有问题的一题，因为和奈落的契约的效果规定，必须牺牲累计同等级的怪物才能召唤仪式怪物，但是如果死卡这点的话，本题就无法解答，只能用游戏中提供的处理方法来进行。为此笔者去翻了一下官方说明，也未发现对此有作更新修正。只能理解为游戏规则了……如果哪位朋友因为这点在这题上被卡住的话，也是没有办法的事情。

解答：发动奈落との契约，以手牌的ブラック・マジシャン为祭品，召唤サクリファイス（这就是说明里提到的问题所在）；サクリファイス效果发动，吸收迷宫 m壁－ラビリンス・ウォール－；发动奈落との契约，以手牌的マジシャン・オブ・ブラックカオス为祭品，召唤マジシャン・オブ・ブラックカオス，发

动奈落との契约，以手牌的マジシャン・オブ・ブラックカオス为祭品，召唤假面魔兽マスクド・ヘルレイザー；以マジシャン・オブ・ブラックカオス为祭品，召唤ブラック・マジシャン・ガール；サクリファイス（攻击力0）攻击青眼の白龙，被击破，自己受到3000伤害，サクリファイス效果发动，对手受到3000伤害；假面魔兽マスクド・ヘルレイザー攻击青眼の白龙，击破，对手LP-200；ブラック・マジシャン・ガール（攻击力3200）直接攻击，对手LP-3200，成功。

五、吸收祭り（吸收祭典）

说明：经历前面2题后，终于获得了喘息之机。本题的难度不大，实用性较高，介绍的是千眼纳祭之魔的组合之一，实战中经常可以用上。

解答：启动サウザンド・アイズ・サクリファイス的效果，吸收青眼の白龙；召唤月读命，月读命效果发动，サウザンド・アイズ・サクリファイス变为背面防御表示，装备的青眼の白龙由于对象不适而破坏；反转召唤サウザンド・アイズ・サクリファイス，启动效果，吸收青眼の白龙；サウザンド・アイズ・サクリファイス（攻击力3000）攻击青眼の白龙，相杀，サウザンド・アイズ・サクリファイス效果发动，装备的青眼の白龙代替其破坏；发



动月の书，对象サウザンド・アイズ・サクリファイス，サウザンド・アイズ・サクリファイス变为背面防御表示，永续效果失效，月读命可以发动攻击；月读命直接攻击，对手LP-1100，成功

六、续・吸收祭り（续・吸收祭典）

说明：又是纳祭相关的题目，看似和上一题差不多，其实全都是幌子，思路完全不一样，要注意，虽然纳祭融合成千眼纳祭后会获得新的效果，但是也会失去其原有的部分效果……

解答：用月の书或者月读命的效果将对手的一只青眼の白龙变为背面防御表示；启动サクリファイス的效果，吸收变成为背面表示的青眼の白龙，サクリファイス吸收背面表示的怪物的时候攻击力和守备力无变化；サクリファイス（攻击力0）攻击青眼の白龙，被击破，自己受到3000伤害，サクリファイス效果发动，装备怪物代替破坏，对手受到3000伤害，成功。

七、变幻自在（变幻自在）

说明：突然变异是一张在实战中经常可以发挥作用影响场上局势的牌，本题就是一个例子。首先，既然有突然变异，就查看一下融合DECK，里面有豆腐王和千眼，而墓地恰好有豆腐。那么对照场上局势，基本的思路就已经清楚了，接下来只是怎么实现。

解答：发动传说の都 アトランティス，手牌和场上水属性怪物星数下降一；牺牲きのこマン，召唤水魔神－スーガ（LV6）；以水魔神－スーガ为祭品，发动突然变异，召唤キング・もけもけ；反转召唤ハネハネ，ハネハネ翻转效果发动，选择キング・もけもけ，キング・もけもけ是融合怪，所以回到融合DECK，キング・もけもけ效果发动，从墓地特殊召唤もけもけ；以もけもけ为祭品，发动突然变异，召唤サウザンド・アイズ・サクリファイス；サウザンド・アイズ・サクリファイス启动效果，吸收青眼の究极龙；发动ダークゾーン；サウザンド・アイズ・サクリファイス（攻击力5000）攻击マスター・オブ・OZ，击破，对手LP-800，成功。

八、月と太阳（月和太阳）

说明：对方场上2只青眼稳稳的站着，另外还有3800LP，不算少。虽然不是没有破坏青眼



的办法，但是从效率上考虑还是绕开青眼直接给予伤害比较好。另外，本题也告诉大家，OCG中的效果处理是严格按照概念来的，不是看起来差不多的情况就可以作一样的处理。

解答：背面防御表示召唤トゥーン・ジェミナイ・エルフ；发动太阳の书，对象トゥーン・ジェミナイ・エルフ，トゥーン・ジェミナイ・エルフ变为正面攻击表示，由于太阳の书翻开不属于“反转召唤”，所以トゥーン・ジェミナイ・エルフ不是这个回合“召唤，反转召唤，特殊召唤”的，可以发动攻击；发动トゥーン・ワールド；发动月の书，对象装备着我方的黑いペンダント的青眼の白龙，青眼の白龙变为背面防御表示，黑いペンダント对象不适破坏，效果发动，对方受到500伤害；トゥーン・ジェミナイ・エルフ攻击，由于场上有トゥーン・ワールド，直接攻击玩家，对手LP-1900；发动血の代偿，启动效果，支付500LP召唤一只怪物，再支付500LP以刚才召唤的怪物为祭品，正面攻击表示召唤カタパルト・タートル；启动カタパルト・タートル的效果，牺牲トゥーン・ジェミナイ・エルフ，对手受到950伤害；启动カタパルト・タートル的效果，牺牲カタパルト・タートル，对手受到500伤害，成功。

九、执念の胜利（执念的胜利）

说明：本题不难，主要是没有什么选择和干扰，盖牌和手牌两两之间的小联系非常的多，只要能将这个连锁串起来，就可以获得本题的答案了。

解答：召唤八汰乌；发动死のマジック・ボックス，选择八汰乌转给对手，破坏タイム・イーター；将2把执念の剑都装备给エルフの剑士；エルフの剑士（攻击力2400）攻击超时「空战斗机ビック・バイパー」，击破，对手LP-1200；发动月の书，对象エルフの剑士，エルフの剑士变为背面防御表示，执念の剑对象不适破坏，效果发动，回到卡组最上面；发动八汰乌の骸，由于对手场上有八汰乌，选择抽2张卡；ムカムカ（攻击力1500）攻击八汰乌，击破，对手LP-1300，成功。

十、宇宙の生祭（宇宙之牲祭）

说明：不难，但是需要谨慎考虑的一题。一开始被宇宙的收缩控场，必须先想办法腾出个空档来使用，而这个时候就要小心被对手的后场卡阴杀。另外，对手后场有魔法吸收，每次使用魔法就会使之回复LP，也要计算在内……是一道不会卡住但是容易重来多次的题。

解答：以2只青眼の白龙为祭品，召唤スロットマシーンＡＭ－７；发动蝶の短剑－エルマ，装备对方的铁の骑士 ギア・フリード，魔法吸收效果发动，对手回复500LP，铁の骑士 ギア・フリード效果发动，破坏蝶の短剑－エルマ，蝶の短剑－エルマ效果发动，蝶の短剑－エルマ回手，突风效果发动，破坏魔法吸收；发动蝶の短剑－エルマ，装备对方的铁の骑士

ギア・フリード，铁の骑士 ギア・フリード效果发动，破坏蝶の短剑－エルマ，蝶の短剑－エルマ效果发动，蝶の短剑－エルマ回手，突风效果发动，破坏银幕の镜壁；支付800LP，发动早すぎた埋葬，特殊召唤墓地里的青眼の白龙；发动蝶の短剑－エルマ，装备给自己的任一怪物；青眼の白龙攻击，击破铁の骑士 ギア・フリード，スロットマシーンAM－7和ゾルガ攻击，对手LP减到0，成功。

十一、ダブルヒーロー（双重英雄）

说明：暗黑英雄不能直接攻击玩家，但是现在有很多办法可以利用他的高攻击力，我们要做的是从中找到效率最高的一种，无疑，一个低攻击力但是打不死的怪物攻击表示被连续攻击是最好的选择。

解答：发动おジャマトリオ，在对手场地召唤3个TOKEN；将手牌中的勇气の旗印和移り气な仕立屋送入墓地，发动魔法再生，拿回墓地里的明镜止水の心；发动明镜止水の心，装备在其中一个TOKEN（1）上，使其不会被战斗破坏；发动王家の眠る谷－ネクロバレー；召唤墓守の暗杀者；墓守の暗杀者攻击TOKEN（1），墓守の暗杀者效果发动，把TOKEN（1）变为攻击表示，对手受到2000伤害；ダーク・ヒーロー ゾンバイア攻击TOKEN(1)，对手受到2100伤害；ダーク・ヒーロー ゾンバイア攻击TOKEN（1），对手受到2100伤害，成功。



十二、巨・巨大化（巨・巨大化）

说明：又是一道数学题，巨大化的效果有2种，而且随着LP变化即时改变，思路很明显只有这条，具体就是计算和实践了……

解答：发动2张巨大化，装备给自己的シーザリオン和グレード・ホウイト（LP多于对手，シーザリオン1800—900 グレード・ホウイト1600—800）；ホーリー・エルフ攻击青眼の白龙，败北，自己LP－2200（LP少于对手，シーザリオン900—3600 グレード・ホウイト800—3200）；グレード・ホウイト（攻击力3200）攻击青眼の白龙，击破，对手LP－200；シーザリオン（攻击力3600）攻击シーザリオン，击破，对手LP－1800，成功。

上级

这个级别的题目难度就更大了，有的题目不仅是考操作，更是要考想象力，卡的效果经常不再像平时那样使用，而要更深层次的挖掘其多方面的作用。解题的步骤和要求也更加严格，细致。对玩家已经不仅仅是一种考验，而是挑战了。

一、巨・巨・巨大化（巨・巨・巨大化）

说明：中级十二的强化版本，巨大化增加到3张，组合方式也更加多，但是基本思路没有变化……本题还算正规，只能算是热身。

解答：将三张巨大化分别装备给自己的3只怪物；シーザリオン（攻击力3600）攻击エルフの剑士，击破，对手LP－2200，对手LP少于我方，巨大化效果变为攻击力减半；ガーゴイル（攻击力500）攻击シーザリオン，败北，自己LP－1300，我方LP少于对手，巨大化效果变为攻击力倍增；ハーピィ・レディ（攻击力2600）攻击机械军曹，击破，对手LP－1000，成功。

二、贯通を极めろ！（彻底贯通）

说明：综合利用一张卡片效果的题，爆炎直击的第二效果看似副效果，合理使用也可以起到正效果的作用。而其贯穿防御的效果更是我们胜利的重要武器。不要被魂削死灵的副效果迷惑，在爆炎直击的



贯穿力和次元战士的除外效果面前，它就是那浮云，也不要被マハー・ヴァイロ的效果诱惑，切实的直接攻击才是正道。

解答：发动ビッグバン・シュート装备ホーリー・エルフ；发动ハリケーン，全场魔法陷阱卡片回到所有者手牌，ビッグバン・シュート回手，效果发动，ホーリー・エルフ除外；发动ビッグバン・シュート装备异次元的战士；异次元的战士（攻击力1600）攻击魂を削る死灵，贯穿防御，对手LP-1400，异次元の战士效果发动，异次元的战士和魂を削る死灵除外；マハー・ヴァイロ直接攻击，对手LP-1550。成功。

三、アメーバ大冒险（阿米巴大冒险）

说明：到了开始考验玩家想象力的时候了，阿米巴被转给对手的时候可以使之受到2000点的伤害，十分诱人的效果，而手头又有魔术箱和强制转移这2张配合的卡片。但是后场的和平使者阻碍着攻击。光靠阿米巴的伤害很难给予对手致命一击……本题再次强调了直接攻击这种最为切实的给予对手伤害的形式，排除后场后的攻击才是本题胜利的关键，为此，阿米巴将如题目说的那样，来一次经历多个区域的大冒险……

解答：发动王家の神殿，陷阱卡覆盖回合可以发动；覆盖天罚；反转召唤アメーバ（覆盖表示时アメーバ效果不能发动）；发动死のマジック・ボックス，将アメーバ转给对手，破坏幻影の壁，アメーバ效果发动，丢弃援军，启动天罚连锁アメーバ效果，アメーバ效果无效，并被破坏；丢弃强制转移发动死者转生，拿回墓地里的アメーバ；支付1500LP，发动自律行动ユニット，特殊召唤对方墓地里的幻影の壁；丢弃アメーバ，启动アビス・ソルジャー的效果，选择平和の使者回到手牌；三只怪物全部直接攻击，成功。

四、ウェポンマスター（武器大师）

说明：手中是全套的守护者装备，不过如果认为把全部的武器装备在自己怪物身上以体现“武器大师”这个题目那就想错了，也无法实现。武器大师指的是能够将每把武器的优缺点都了如指掌并运用自如的人，也就是玩家本身……本题不难。

解答：丢弃蝶の短剑-エルマ，将破邪の大剑-バオウ装备给エレキッズ；丢弃静寂のロッド-ケースト，将闪光の双剑-トライス装备给エレキッズ；将重力の斧-グラール装备给エレキッズ；将流星の弓-シール装备给ニュート；エレキッズ（攻击力1500）攻击ニュート（攻击力900），击破，对手LP-600，破邪の大剑-バオウ效果发动，ニュート效果无效化；エレキッズ（攻击力1500）直接攻击，对手LP-1500，成功。

五、ザ・侍（THE侍）

说明：场上是2张一刀两断侍，可以将背面防御表示的怪物无视能力“一刀两断”，黑项链可以强化攻击力，并且在进入墓地的时候给予对手伤害，而噩梦拷问部屋可以与之配合，为了将白龙变为背面防御表示，暗的拜访和攻击封印的顺序不能错。

解答：发动『攻击』封じ，将青眼の白龙变为正面防御表示；丢弃手牌的デーモンの召唤和青眼の白龙，发动暗の访れ，将青眼の白龙变为背面防御表示；将2张黒いペンダント装备给任一一刀两断侍（1）；发动恶梦の拷问部屋；召唤漆黑の豹战士パンサー・ウォリアー；一刀两断侍（2）攻击背面防御表示的青眼の白龙，一刀两断侍效果发动，直接破坏青眼の白龙；

一刀两断侍（1）（攻击力1500）直接攻击，对手LP－1500；牺牲一刀两断侍（1），漆黑の豹战士パンサー・ウォリアー攻击宣言，黑いペンダント失去对象破坏，黑いペンダント效果发动，对手受到1000伤害，恶梦の拷问部屋效果发动，对手受到600伤害，漆黑の豹战士パンサー・ウォリアー直接攻击，对手LP－2000，成功。



六、首飾りは谁のもの?（谁的首饰？）

说明：又是黑项链的题目，当然比上一题是复杂得多了。拷问屋照例还是我们追加伤害的重要手段。而且这次可以配合的除了黑项链外还有加农炮兵，而圣魔术师可以从墓地回收魔法卡，从而反复利用黑项链的墓地效果，最后，别忘了黑项链本身也是强化攻击力的装备卡。

解答：发动恶梦の拷问部屋；将一张黑いペンダント装备在圣なる魔术师上；发动月の书，将圣なる魔术师变为背面防御表示，黑いペンダント对象不适破坏，黑いペンダント效果发动，对手受到500点伤害，恶梦の拷问部屋效果发动，对手受到300点伤害；反转召唤圣なる魔术师，圣なる魔术师翻转效果发动，拿回墓地里的黑いペンダント；召唤グレート・ホワイト；将2张黑いペンダント装备给グレート・ホワイト；グレート・ホワイト（攻击力2600）攻击デーモンの召唤，击破，对手LP－100；圣なる魔术师和キャノン・ソルジャー的直接攻击，对手LP－1700；发动キャノン・ソルジャー的效果，将场上3只怪物都做为祭品，对手因为キャノン・ソルジャー的效果受到1500伤害，因为黑いペンダント的效果受到1000伤害，因为恶梦の拷问部屋的效果受到1500伤害，对手LP共减4000，成功。

七、命のリレー（命之接力）

说明：本题的核心是在OCG中相当有名的"逃足OTK"组合，所以如果是有一定基础的玩家的话，一眼就可以看出本题的最后解法，但是为了达成这个组合，还是需要动一下脑子的，巧妙的将生死呼声保在手中是其关键，所谓欲擒故纵……

解答：リビングデッドの呼び声覆盖上场；召唤处刑人－マキュラ；处刑人－マキュラ攻击斩首の美女，相杀，处刑人－マキュラ效果发动，本回合内可以从手牌直接发动陷阱卡；バイサー・ショック攻击斩首の美女，战败，连锁发动命の纲，丢弃全部手牌，バイサー・ショック攻击表示特殊召唤，攻击力上升800，バイサー・ショック效果发动，全场覆盖卡片回到手牌；バイサー・ショック（攻击力1600）攻击斩首の美女，相杀；手牌リビングデッドの呼び声发动，特殊召唤墓地内的黑蝎－逃げ足のチック（步骤1）；黑蝎－逃げ足のチック直接攻击，对手LP－1000，黑蝎－逃げ足のチック效果发动，选择"场上一张卡回到持有者手牌"（效果1），将リビングデッドの呼び声弹回手牌，リビングデッドの呼び声效果发动，黑蝎－逃げ足のチック破坏（步骤2）；重复步骤1、2直到对手LP为0，成功。

八、发动顺を见抜け！（看清发动顺序）

说明：其实题目本身就是最好的说明，本题考的就是"发动顺序"。因为对手的后场有2张阻碍我方攻击的超重力网。而即使抽到魔导战士也只能破坏其中一张。所以我们剩下的唯一手段就是发动百万吨魔导加农炮，为此，我们必须凑齐10个魔力指示物。场上可以放置魔力指示物的卡片一共有3张，图书馆最多可以放置3个，而巴比伦塔放到4个就会破坏（而且其伤害足以将我方LP归0），所以事实上也是只能放置3个，那么最后一个也就是卡组最上面的魔导战士上的那一个。思路很清楚了，接下来就是怎么实现，这题是非常考思考甚至是想象

李行 真希望我有"炼金术"，看着书中的掌机全变成真的现实。
读者资料 男，19岁，山东威海统一路292#楼301室，264200

力的题目，因为我们要不断的制造，消耗魔力指示物，最终达到我们想要的3+3+3+1的配置，为此，我们可能要用尽办法虐待一下我们的黑魔导……

解答：支付800LP，发动早すぎた埋葬，特殊召唤墓地里的ならず者佣兵部队，王立魔法图书馆效果发动，增加一个魔力指示物，バベル・タワー（1）效果发动，增加一个魔力指示物（下略，只在每步最后计算它们上面的魔力指示物，魔力指示物状况：王立魔法图书馆1+バベル・タワー（1）1+バベル・タワー（2）0，下同）；牺牲ならず者佣兵部队，效果发动，破坏自己的ブラック・マジシャン；发动泉の精灵，拿回墓地里的早すぎた埋葬（魔力指示物状况：2+2+0）；消耗バベル・タワー(1)上的2个魔力指示物，发动奇迹の复活，特殊召唤墓地里的ブラック・マジシャン（魔力指示物状况：2+0+0）；发动覆盖着的バベル・タワー（2）；丢弃手牌里的早すぎた埋葬发动死者への手向け，破坏ブラック・マジシャン(魔力指示物状况：3+1+1）；发动王立魔法图书馆效果，抽一张卡，魔导战士ブレイカー入手（魔力指示物状况：0+1+1）；消耗2张バベル・タワー上的魔力指示物，攻击表示特殊召唤ブラック・マジシャン（魔力指示物状况0+0+0）；；发动リバースソウル，连锁发动非常食将リバースソウル送入墓地，选择墓地内的人食い虫回到手牌，LP回复1000（魔力指示物状况：2+2+2）；支付1000LP；发动トゥーン・ワールド（魔力指示物状况：3+3+3）；召唤魔导战士ブレイカー，魔导战士ブレイカー效果发动，放置一个魔力指示物（魔力指示物状况3+3+3+1）；消耗全部的10个魔力指示物，发动メガトン魔导キャノン，对手场上卡片全破坏；ブラック・マジシャン和魔导战士ブレイカー直接攻击，成功。

九、死にゆく类人猿（濒死的类人猿）

说明：综合利用负效果达成正面效应的一题，场上局面虽然复杂，但是对手LP只有1000，也就是说，回合结束，利用离子射线的效果将类人猿“射出”就可以获胜，更何况，我们的后场还盖着破坏轮。但是类人猿是可以攻击的情况下必须攻击的怪物，而对面立着的可是青眼的究极龙，自己的后场又开着强制攻击表示的最终突击命令。所以我们要做的是将情况变为“类人猿无法攻击”。

解答：反转召唤イナゴの军势，イナゴの军势效果发动，破坏门前付 Bい；ダークジェロイド反转召唤，ダークジェロイド效果发动，选择イナゴの军势攻击力下降800（イナゴの





军势攻击力200）；发动突进，选择イナゴの军势攻击力上升700（イナゴの军势攻击力900）；发动破坏轮，对象イナゴの军势，破坏，双方各受到900伤害；因为我方LP只有100，而通行税要求攻击宣言必须支付500LP，所以怒れる类人猿处于“无法攻击”的状态，可以不发动攻击；直接宣言回合结束，エクトプラズマー效果发动，对手LP只有100点，射出怒れる类人猿或者ダークジェロイド均可，成功。

十、墓荒らし3兄弟（盗墓三兄弟）

说明：如题所说，后场盖着3张盗墓，虽然被索加限制着发动，不过很容易解决这个问题。之后就要考虑，对方墓地里哪些卡片可以发挥作用。公墓炸弹是以对方墓地的魔法卡计算伤害的，所以什么时候处理掉场上的2只光之追放者的时机也很重要。另外要注意的是，暗黑魔族和绿叶妖精的COMBO是不成立的，不用在这上面花功夫，而索加也无法无效已经发动了的盗墓的伤害效果。

解答：发动月の书将人造人间－サイコショッカー变为背面防御表示；用3张墓荒らし从对方墓地内获得觉醒、ライトニング・ボルテックス、ニトロユニット；牺牲光の追放者，召唤暗黑魔族ギルファー・デーモン；丢弃リーフ・フェアリー发动ライトニング・ボルテックス，对手场上正面表示怪物全破坏，墓荒らし效果发动，自己受到2000点伤害；发动次元の歪み，特殊召唤除外区的リーフ・フェアリー；覆盖生命力吸收魔术，并因为王家の神殿的效果可以立即发动，全场怪物变为正面表示，LP回复1600；ニトロユニット装备给人造人间－サイコショッカー，墓荒らし效果发动，自己受到2000点伤害；觉醒装备给リーフ・フェアリー，墓荒らし效果发动，自己受到2000点伤害；人食い虫攻击表示；暗黑魔族ギルファー・デーモン攻击人造人间－サイコショッカー，击破，ニトロユニット效果发动，对手受到2400点伤害；リーフ・フェアリー和人食い虫直接攻击，对手LP－1750；リーフ・フェアリー效果发动，觉醒送入墓地，对手受到500点伤害；覆盖セメタリー・ボム，发动セメタリー・ボム，对手受到800点伤害，成功。

十一、融合最强传说（融合最强传说）

说明：选择合理的融合怪是本题的第一步，虽然OZ的基础攻击力很高，而墓地里有有可配合的野性解放，但是也未必就是不二的选择。当墓地和场上的龙族怪物达到一定数量的时候，超魔导的攻击力将更加恐怖。之后是在直接攻击不可能的情况下（虽然可以利用雷霆剑圣的效果达到全灭对方怪物后直接攻击的情况，但是攻击力明显不足）思考如果攻击对方防线的

漏洞给予其最大的伤害，不会被战斗破坏可不是在任何情况下都是有利的效果哦。

解答：发动融合，用3条青眼の白龙融合召唤青眼の究极龙；圣なる魔术师反转召唤，圣なる魔术师翻转效果发动，拿回墓地的融合；发动融合，用バスター・ブレイダー和イリュージョン・シーブ融合召唤超魔导剑士ーブラック・パラディン（攻击力：5400）；丢弃手牌的ベビードラゴン，发动死者转生，拿回墓地里的青眼の白龙（超魔导剑士ーブラック・パラディン攻击力：5900）；牺牲圣なる魔术师和デス・カンガルー召唤青眼の白龙；发动『守备』封じ，将翻弄するエルフの剑士转为攻击表示；将メテオ・ストライク装备给超魔导剑士ーブラック・パラディン；青眼の白龙攻击翻弄するエルフの剑士，翻弄するエルフの剑士不会被攻击力1900以上怪物战斗破坏，对手LP－1600；青眼の究极龙攻击翻弄するエルフの剑士，翻弄するエルフの剑士不会被攻击力1900以上怪物战斗破坏，对手LP－3100；超魔导剑士ーブラック・パラディン（攻击力5900）攻击薄幸の美少女，贯穿防御，对手LP－5800，成功。



十二、逆转王シナト（逆转王西纳特）

说明：从题目就可以看出本题要靠西纳特的效果来完成，不过这不是最重要的。以现在的LP状况，对手的魔镜攻击表示的时候是碰不得的，很显然得用重力解除来解决，但是什么时候重力解除，以及重力解除之前怪物该怎么摆，都是要考虑到的细节。停战协定除了要精确计算可以给予对方的最大伤害，还担负着翻开覆盖怪物的重要责任……如何合理利用卡片效果之间的配合才是本题的关键。



解答：发动奇迹の方舟，以深渊の暗杀者和ジャッジ・マン为祭品，防御表示召唤天界王シナト，深渊の暗杀者效果发动，从墓地拿回ペンギン・ソルジャー；召唤ペンギン・ソルジャー；发动浅すぎた墓穴，背面防御表示特殊召唤灵灭术师カイクウ，对手复活地雷蜘蛛；发动停战协定；全场怪物翻开，对手受到3000伤害；青眼の白龙攻击デス・カンガルー，击破，对手LP－1500；ペンギン・ソルジャー攻击地雷蜘蛛，击破；发动重力解除，全场正面表示怪物攻守形式变换；天界王シナト攻击魔镜导士リフレクト・バウンダー，天界王シナト效果发动，对手受到1700点伤害；灵灭术师カイクウ直接攻击，对手LP－1800。成功。

文/任天堂世界 凯渊－卓洛 责编/翔武



秘技侦探团

欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

责编/天意

秘技



GBA 高级战争 SLG

新游戏模式：

完成所有的训练任务后，游戏就会新增WAR ROOM、CAMPAIGN、DESIGN MAPS、STATS OPTIONS四项新设定。

高难度模式：

当你在选择模式时按住select键再选择Campaign模式，就进入了高难度模式。

新的C.O.S：

完成CAMPAIGN模式，之后就可以购买额外的C.O.S。



GBA ADVANCED GTA RAC

隐藏模式及跑车出现条件：

首先选择CHAMPIONSHIP模式，然后在三个级别（BEGINNERS、MIDDLE、HIGH SPEED）的全部赛事中均取得头位的成绩，便可令EXTRAMDOE 1出现，接着玩者更可使用隐藏小跑车KART。另外，若玩者在四个级别（BEGINNERS、MIDDLE、HISPEED和PROFESSIONAL）的全部赛事中均取得首位的成绩，便可令EXTRA MODE 2出现，而且可使用隐藏车FORMULA。

即时观看爆机画面：

在标题画面中同时按L、R、B和UP便可。

简单出现隐藏模式的方法：

除上述令EXTRA 1和EXTRA2 这两个隐藏模式的出现方法外，在标题画面中同时按L、R、B和LEFT亦可开启EXTRA1，同时按L、R、B和RIGHT则可令EXTRA 2 模式出现。



GBA 火炎纹章 封印之剑 SLG

30分钟通关8次！



首先要有一个通关记录，然后还要有一个离关底最近的记录，最后有一个空的记录。开始！先将通关的记录复制到空的一个，然后删了通关记录，再开离关底最近的一个，然后通关，这样就算通关两次了！然后再将通关的记录复制一下！删掉，通关，记录！依此类推！很快就通关8次了。

支援系统的隐藏秘密：

《封印之剑》的支援会随着人物属性的不同而附加不同的效果，支援等级上升的话效果会加强。而当支援等级上升至最大时，被支援方紧贴提供支援方发动攻击的话，而出现特殊攻击，其效果就像前作的特技一样。根据提供者的属性不同，会发动各不相同的效果。发动时就像系谱的二人必杀一样，进入战斗画面前地图上的两个单位会有闪动的画面，更有二人的头像特写出现。不同属性发动的特效总结如下：

火：无视防御/魔防的攻击

风：连续攻击　**雷**：必杀攻击

冰：敌方一次攻击无效化

光：hp低下时回避上升

暗：吸收hp攻击　**理**：先制攻击

当同时受不同属性的人支援时，特效可以叠加发动。

表示PSP秘技　表示NDS秘技　表示WS/WSC秘技　表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。

GBA 快打旋风ONE ACT

在游戏中，在打倒一定数量的敌人后，就可以获得一些隐藏要素：

打倒50人	可以使用ZERO GUY
打倒200人	可以设定人物个数到9个
打倒500人	可以使用ZERO CODY
打倒800人	选择STAGE
打倒1300人	4种人物颜色选择
打倒2000人	按紧拳击时会连射

快打旋风ONE开启隐藏设定：

在游戏不断进行中，玩家可以获得分数，然后用分数来开启隐藏设定，总共2000分可以开启全部隐藏设定。以下是各项隐藏设定：

Extra lives	增加人数至9人
Stage select	选择舞台
Color change for all characters	选择人物颜色
Rapid punch	游戏指导

NDS 蜘蛛侠2 ACT

NDS《蜘蛛侠2》100%通关后，随便进一关，把下屏的技能调到两腿劈叉踢。找一个靠着墙的敌人，把他打到墙边（别打死）。然后等他站起来，蜘蛛侠头上出现亮光时，按下L键，进入慢动作。再狂按R，踢敌人。只要你手不酸，蜘蛛侠会永不疲倦地踢下去。

孙鲁南 提供

NDS 马里奥64DS ACT

虽然现在我PSP在手，但是前一阵子我又重温了一遍那个150颗星全齐，小游戏玩得超强的《马里奥64DS》。突然，我又发现了一个以前从未发现过的小窍门。在画画模式中，大家普遍都用笔。其实按键也是有用的，下面我作一个总结：

按键	效果
↑、X	线条变粗（可3次）
↓、B	线条变细（可3次）
→、A	删除刚画的一根线
←、Y	复原刚删的一根线
L、R	调出原画作参考（很实用）

画完之后，可以拖动图案时：

按键	效果
↑、X	让图案变瘦
↓、B	让图案变扁
→、A	让画像向右旋转
←、Y	让画像向左旋转
L、R	让画像膨胀、分解

某读者通过EMAIL提供

金手指

GBA 西格玛星传奇 ACT

飞机耐久

030002E1	63

飞机无敌

030002D8	FF

快速结束

03007080	0000

人物体力

030027B4	63

人物无敌

030076B0	FF

等级

0300702C	63

经验

0300705C	7F9698

炸弹

03007014	08

全武器

0300773C	00FFFFFF
03007744	FFFFFFFF
03007748	FFFFFFFF

全道具

03007740	00FFFFFF

GBA 刚比大冒险 ACT

人数无限

02010296	09

关卡全开

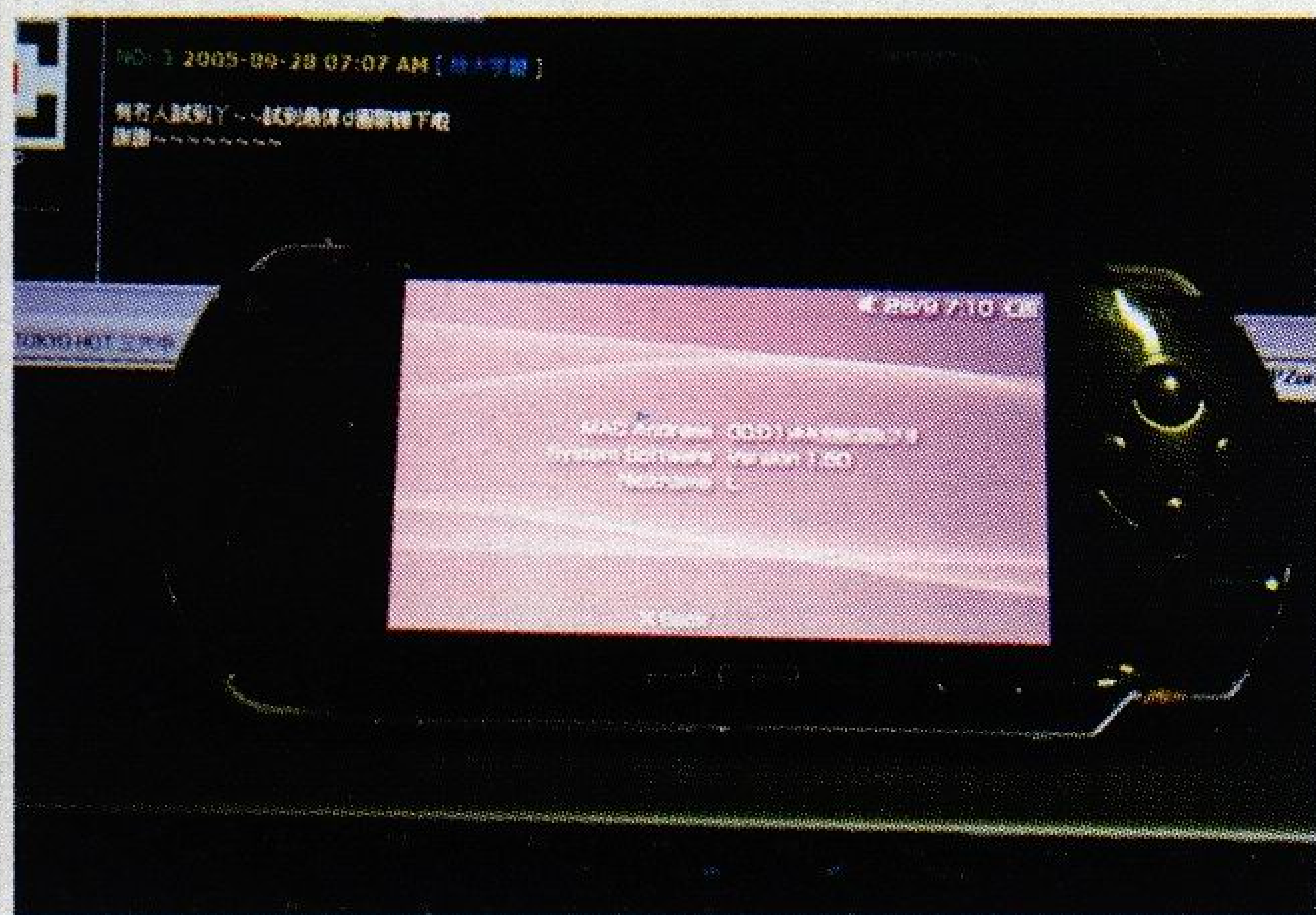
02010295	FF

金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code,然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。

软硬兵团速报
CYBERWARE EXPRESS

软件 Software PSP2.0降级1.50成功

十月国庆，大家欢度伟大祖国生日的时候，国外的HACKER为大家也带来了欢欣鼓舞的消息：PSP2.0版降级1.50版成功，包括白色PSP2.0版在内也都成功降级。唯一遗憾的是目前编号为1006和1007的港台版PSP降级失败，一旦使用此方法降级主机就会变成砖头，而早期的编号为1000的日版主机降级有测试成功的报告。所以早期购买主机后将主机升级到1.51或1.52版的用户可以先将主机再次升级到2.0版，然后再降级成1.50版。好了，让我们看看方法吧：



MPH Downgrader 更新前的准备：

- 不要放入UMD。
- 把frame_buffer.png抄入MSD的 /PSP/PHOTO/，并设成 Wallpaper。(必须先做此步)
- 在 MSD 的/PSP/GAME/ 建立 UPDATE 的文件夹。
- 把 E B O O T . P B P 抄入 M S D 的 /PSP/GAME/UPDATE 。(EBOOT.PBP 就是你 1.50 的升级文件)
- 把 h.bin 及 index.dat 抄到 MSD 的根目录。
- 删除 MSD 内 /PSP/PHOTO/frame_buffer.png。
- 把 overflow.tif 抄入 /PSP/PHOTO/。（注意 PHOTO文件夹，请不要放置其他图片）
- 插入电源。
- 现在MSD现在应该是这样。(请先检查)

ms0:/h.bin。
ms0:/index.dat
ms0:/PSP/PHOTO/overflow.tif (有其他图片)
ms0:/PSP/GAME/UPDATE/EBOOT.PBP (1.50 Firmware 的更新文件)

- 在PHOTO夹中，打开overflow.tif。
- 之后在PSP上，会出现一些乱码，这是正常的，等大约30秒。
- 把 PSP 关闭，重开 PSP。（注意是完全关机）
- 会发现在 MSD 的根目录发现多了一个 index. dat.bak。（这是原机器内的2.00的文件）
- 如做到这一步也是正常，恭喜您，只差最后一步，如果]有 index.dat.bak，不要到下一步了。
- 到 Menu 的 Memory Stick 执行 PSP Update ver 1.50。
- 确定更新程序。
- 更新程序在 99% 时会发生错误，这是正常的。
- 把 PSP 关掉，重开 PSP。（注意是完全关机）
- 再开机，会有另一个错误。
- 把 PSP 关掉，重开 PSP。（注意要完全关机）
- 更新程序完成，输入语言及时间。
- 然后在 System Setting 看看是否已经更新成1.50。



魏中深	我们不必为哪个主机好争得面红耳赤，只要玩的高兴就行。
读者资料	男，17岁，安徽省滁州市滁州中学高三（15）班，239000

几点必须要注意：

1、在复制到记忆棒前要先将记忆棒格式化。

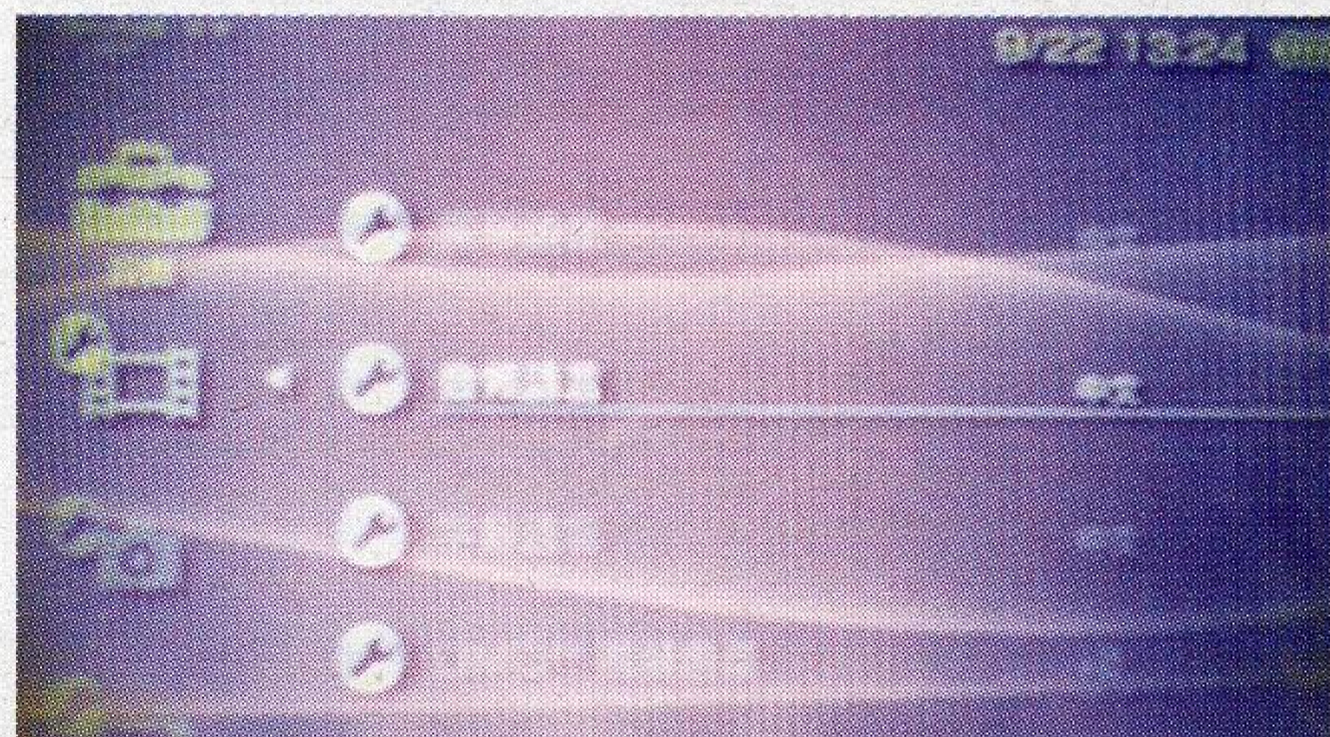
2、然后按照步骤降级，启动降级程序的时候会黑屏，且此时千万注意，一定不可关机，不可断电，推荐大家放入电池在psp内，然后接上电源升级，等待至一分钟后，方可重新启机。(黑屏，直接启机就可以)

3、重新启机后机器升级到99%的时候会提示错误，切记，此时尽量不要立刻重新启机，要等将近两分钟后启机方可安全，因为虽然此时提示错误信息，但是机器依然还在读取文件，所以过两分钟再启机是最佳的。(此时依然不可以断电)

4、如果大家操作步骤错误，或者机器突然断电，很有可能会造成降级不成功，导致PSP彻底死掉，甚至是再次开机不能，所以希望大家在降级的过程中多小心。

软件 Software PSP操作系统中文化——汉化版固件发布

近日在网络上流传开一新PSP用软件，通过这个软件PSP的中文操作系统终于可以实现了，不再苦等SONY的官方中文升级程序了。下面我们来看一看具体新闻。新版的PSPset发布，可以把汉化写入PSP中了。操作方法是：下载的程序，解压缩包的内容，直接拖进PSP中即可。要覆盖的时候记得要选择覆盖才行！刷入flash0时，途中注意要保证电池电量和电源插上。





使用方法：

●到PSP界面，记忆棒里面，找到PSPset这个软件，启动。

●选择菜单里面的Firmware tweaks。

●选择子菜单里面的Add Chinese languages。

●等待复制完毕。

●选择back -> Quit退出软件。

看，系统变成中文了！已经有日版PSP，从1.0升级到1.5版的网友测试成功。1.0版能否使用成功尚无人汇报测试结果，但不同版本间的1.50 PSP之间可能可以通用！（包括日版、亚洲版）

如果要恢复原来的语言，有两种办法：

●备份自己的语言文件，或者下载网络上提供的原版文件。需要恢复时，把原文件复制到记忆棒:\china\目录中，然后重复上面的汉化步骤。

●使用软件中的Firmware tweaks -> Restore language功能。注意，这个功能运行起来很慢。大概要5~8分钟。一旦开始就要进行下去，否则不知道会出什么问题。不过经过其他网友的测试，是可以正常进行完成的。

软件 Software PSP《天诛 忍大全》(虎之卷)原创任务招募开始

在FROMSOFT的《天诛》主页上开始了原创任务虎之卷的募集。10月3日结束，10月下旬宣布结果。具体的人物和关卡设定，公式设定请参看官网主页。





软件 Software PSP最强免引导工具DEVHOOK ver0.22发布

最新的UMD游戏免引导工具发布，支持了睡眠和唤醒功能。这次的0.22没有加什么新游戏的支持，就算加了目前也无法测试。

睡眠/唤醒功能是这次更新最大的亮点，就因为这个所以完全能取代UE了。（除部分游戏还是需要UE外）但是跟着新的问题来了，有网友说这0.22用了以后所有游戏均有拖慢，有一点点卡的效果，还特别指出WE9特别明显，还有的网友说要开主频333MHz才可以不卡，所以大家快快测试吧。

软件 Software 新DUMP GBA D商SD高达G世纪中文版

KUNLUNSHEN发布D版商汉化的SD高达G世纪A，虽然是D版商汉化的，文字也是繁体的，但是比起D版商汉化的《机战OG2》来说，文本润色不少。对于其中出现名字比较奇怪的机体别太吃惊就是了。



硬件 Hardware PSP外接海量存贮设备外设公布

近日著名的NDS烧录的先驱者NeoFlash小组发布了NEO-MS转接器v1.1。在国内NDS烧录市场逐渐被国内众厂家瓜分的时候，NEOFLASH小组将工作中心转移到了PSP上。此原型NEO-MS转接器1.1版。它可以让你的PSP支持CF卡和微硬盘！现在开发进度已经到了95%，作者称他可以让自己的2GB CF卡和6GB微硬盘完美支持这个设备。



硬件 Hardware SCEJ将发布PSP用大容量电池包以及PSP专用1GB PRO记忆棒



十月二十七日，SONY官方将同时发布两款新PSP外设，编号PSP-MP1G的1GB高速记忆短棒PRO，和编号PSP-280的大容量电池。电池包的容量将达到2200mAh，比原配的1800mAh的电池提升了20%的电力，将为PSP提供更持久的游戏时间，售价分别为9975日元和5565日元。而PSP专用的MSD PRO DUO记忆棒将提供更大的空间存放电影和音乐，更快的数据读取速度。购买时注意电池包和记忆棒的表面的字样全部为金黄色，小心假货。



硬件 Hardware 扮靓你的PSP PSP彩色按键发布

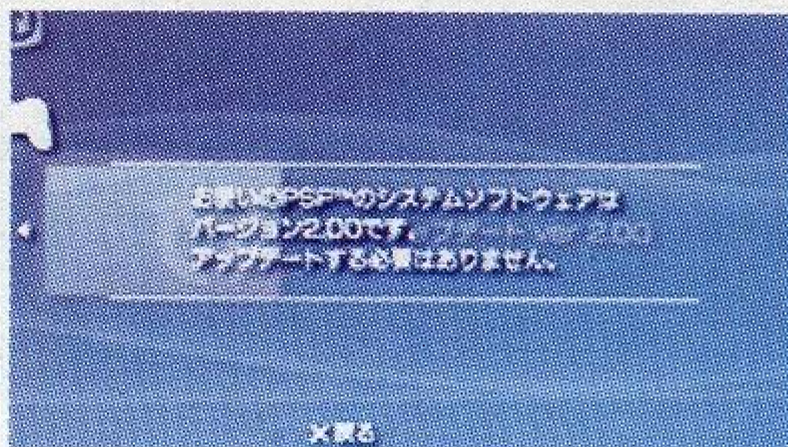
原先发布PSP彩色外壳的厂家这次又发布了PSP用彩色按键，喜欢装饰自己PSP的玩家快快行动吧。

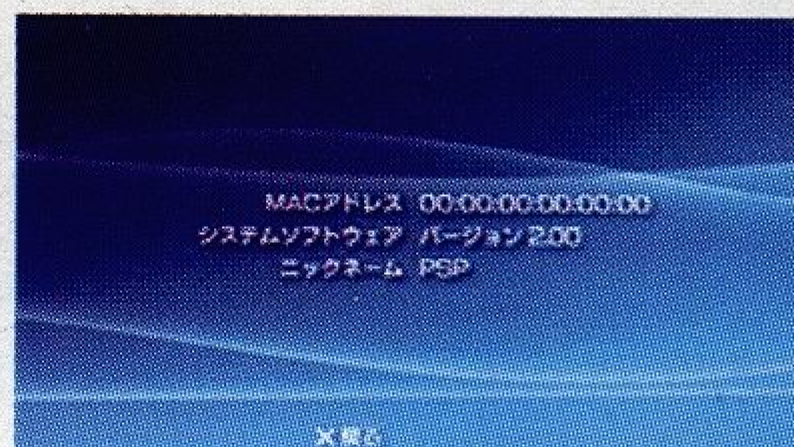


李鑫	游戏是真实世界的反映，每个人都可以从游戏中找到自己的角色。
读者资料	男，17岁，河南省许昌市许昌高中613班，461000

软件 Software PSP 系统软件升级 - Ver. 2.01(2005.10.3更新)

2005年10月3日，SCE开始提供PSP系统软件2.01版的更新。本次更新将只对应日版的PSP-1000、PSP-1000 K、PSP-1000 KCW。目前没有对PSP本身进行任何更新，只是修补了2.0版的缓冲区溢出漏洞，当然了，支持正版的玩家请快快升级吧。官方升级程序下载地址为：http://dj01.psp.update.playstation.org/update/jp/2005_1003_c9629365e58daf4973019c78727f521c/EBOOT.PBP





更新方法还是有三种：

1、通过网络更新。

2、通过PC联接更新。

3、通过游戏UMD光盘进行更新，虽然如此但是SCE的官站还是使用的2.00的图片。

硬件 Hardware PSP2.0降级1.50成功带来的思考

近期PSP2.0降级成1.50成功的例子越来越多，笔者走访了京城几个大型的电玩店，BOSS均表示PSP1.50版的机器售2150元，而2.0版的才1870元左右。但是如果在其那购买2.0机器可以免费提供2.0降级到1.50版的服务，如果不是在其那购买的PSP则在降级时将收取一定费用。所有降级行为BOSS都不对后果负责，如果将PSP降成砖头的话，哭的只有玩家了。

另外笔者在此提醒各位玩家，因为提供了降级服务，一些黑心的BOSS可能将2.0版的机器降级后当成全新的1.50版机器高价贩卖，所以购买主机时一定得注意本体的条形码编号得和外包装上的编号一致。

硬件 Hardware 超大容量第三方PSP用电池盒发布

由ユニバーサルシステムズ株式会社发布的PSP用能贮藏海量电力的电池包“Power Express for PSP”发售。此电池盒很薄，直接卡在PSP的后壳上为其提供电力。电池容量4500mAh,如果让PSP一直播放《大众高尔夫》的DEMO的话，能持续336分钟，但是接上此电池盒后，续航能力达到了1092分钟，是原来将近3倍的时间，可使用PSP本体的AC充电器为其充电，充电需要时间大概为5～6小时。现在已经发售，售价为9800日元。怎么样，比SCE官方的那款电池虽然大了一些，但是续航能力可是长不少哦。



硬件 Hardware GBM收纳包

HORI一气双发，又发布了新的GBM外设——收纳包，可以将GBM插入其中，还可放入游戏卡带或者PLAY-YAN。售价609元，它采用可折叠式的设计只需要轻轻地将包对折就可以随身携带了。独特的设计即使将GBM收入其中也可以充电或者听音乐。



翔武	切记莫将真实和游戏世界混淆了。
天意	我在游戏中的角色通常是扮演修整错误历史的人。

时尚来袭
——PLAY-YAN micro评测

播放君的发布确实是任天堂企业经营思路的成熟，就现在而言，没有人会指望任天堂将其主机马上就向多元化发展，可是竞争依然会带来好处，任天堂明白，PSP以强大多媒体功能吸引众多掌机爱好者的同时，GBA/NDS单一的游戏功能日渐受到玩家指责，未来将是整合型产品的天下。在GBM发布时我们是对其有多种猜测的，本以为它会整合多媒体播放功能，然而最后连捆绑播放君销售都没有实现，甚至于新版播放君仍然只能通过网络订购，当然，既然有一个良好的开始，那么未来新一代掌机发布时于播放君上取得的宝贵经验 就能派上用场了。

注：播放君是任天堂推出的影音播放设备，只比GBA真卡长2cm左右，使用SD卡作为存储媒介，采用硬件解码，能够播放MP3音乐以及ASF/MP4格式的影片，无论是MP3播放还是MP4播放都能够实现相当好的效果。

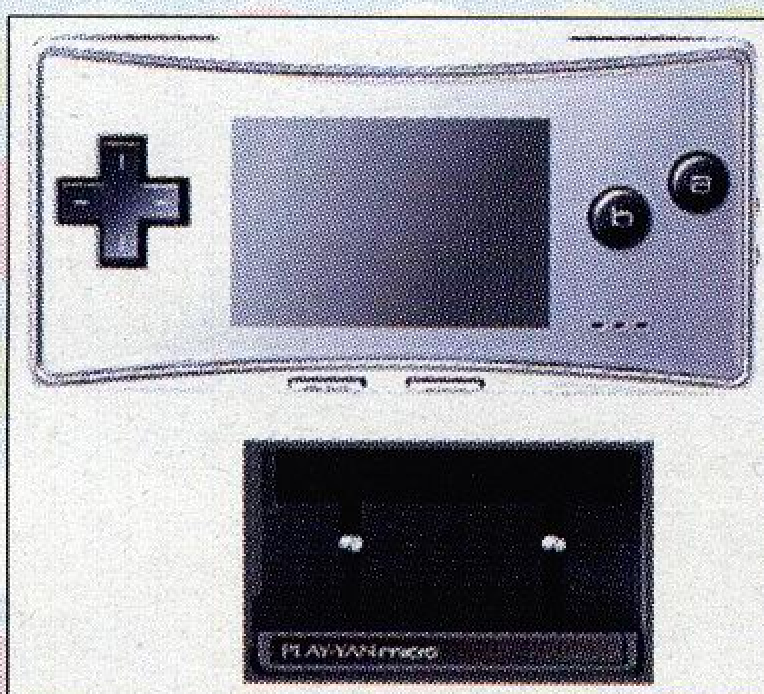
购买事宜

9月13日是新版播放君PLAY-YAN micro的正式发售日期，而这也是老版播放君PLAYAN停止贩卖之日，在日本也只能通过网络订购，而国内基本上就难见踪影，但是好在新版播放君不只有任天堂自己的网站可以订购，一些日本较出名的购物网站也能够买到，比如amazon.co.jp和toysrus.co.jp等。

PLAY-YAN micro与PLAYAN一样同样有两种销售形式，在这里我们也称其为豪华版与普通版吧，豪华版也就是软件同捆版，售价6000日元，普通版没有软件，售价5000日元，而两者相差的1000日元则是松下公司的Media Stage Ver4.2 for Nintendo，软件与PLAYAN配套的版本相比没有更新，此软件在网络上有下载，所以大家购买时不要购买豪华版，购买普通版就行了，没必要多花那1000日元。虽然普通版折合人民币400元不到，但是国内由于少货，所以JS大多是狮子大开口，至少都要卖500元。

外观篇

实际上从包装上我们应该能够看出老任试图给予播放君一种时尚正规的定位，因为PLAY-YAN micro与PLAYAN的包装截然不同，PLAYAN的盒子是非常可爱的包装风格，正面是有其播放界面的许多图案，比如可以看到阶梯式的MP3播放列表。但是PLAY-YAN micro的包装就不同了，其设计相当简约时尚，包装盒前面正上方的蓝色区域有着音乐与影片两种图案，而正中间则是醒目的“PLAY-YAN micro”字样，下方是“SD”“AGS-006”两种标志，除此之外就再也没有其它图案了，看上去让人耳目一新。包装盒里的东西也没有变，除了PLAY-YAN micro本体外，就只有说明书和任天堂俱乐部点卡了。



那么从硬件上来看，PLAY-YAN micro与PLAYAN有什么区别呢？

实际上二者在外观上仅仅有一点不同，PLAYAN插进GBA SP后会露出一小截，而这一截上面有一个“Nintendo”的标志，PLAY-YAN micro取消了“Nintendo”的标志，转而以“PLAY-YAN micro”代替，这一点是它们外观上的唯一区别，其它的没有任何区别，自然也不会像某些人所传言的PLAY-YAN micro跟GBA真卡一样大小，受限于SD卡的体积，PLAY-YAN micro插进GBA SP或者GBM后仍然会露出一小截。

功能篇

与PLAYAN相比，PLAY-YAN micro于功能上没有任何改变，依然可以播放MP3和MP4文件，但是在界面上变动却相当大，下面一一为大家进行讲解。

1、大家应该注意到最近一段时间任天堂推出的新GBA游戏都添加了开机时的健康提示（与NDS开机时的健康提示一样），而PLAY-YAN micro也加入了健康提示，从这一点可以看出任天堂考虑得确实很周到。

2、健康提示之后会显示PLAY-YAN micro

的标志并检索SD卡里的内容，然后会进入MP3/MP4的选择界面，PLAYAN可以按“SELECT”来改变色彩（黑白两种），PLAY-YAN不可改变。

3、也许为了让PLAY-YAN显得国际化吧，以往PLAYAN在操作过程中出现的日文全部被英文代替，MP3/MP4选择界面被图标代替，休眠提示也成了英文，总之在使用PLAY-YAN时没有发现任何日文出现。

4、以往元祖版界面在PLAY-YAN上面一点影子也看不到，新界面感觉很华丽，而原本形象可爱，动作丰富的元祖小人则被一个简单的男性化人物代替，这一点感觉很不好，不过这也是个人喜好问题，任天堂如何设计是想把PLAY-YAN micro大众化国际化，从现在PLAY-YAN micro的整体风格以及配色方案来看，任天堂已经达到了这个目的。

5、PLAYAN需要在SD卡里安装上一个专门的插件才能播放MP4文件，而PLAY-YAN micro的内核已经集成了这个插件，所以能够直接播放MP4影片。

6、在MP4播放界面，PLAY-YAN micro可以使用单文件重复播放/全部文件重复播放/等功能，而PLAYAN只能一段一段地看，如果电影片断很多操作起来就很麻烦，相比之下PLAY-YAN micro更加人性化。



7、如果在MP3播放过程时不停地按“A”键，那么元祖小人就会抖动起来，而且它还会拿出一朵漂亮的花，慢慢地上下的音符也会跟着跳动起来，并且是由近往外地波动，在使用PLAY-YAN micro时同样也可以利用快按“A”键使小人抖动起来，但是小人并不会拿出花，而周围的音符也是全部一起抖动。而PLAY-YAN micro却没有这些细节。

8、PLAY-YAN新增加了一个“HOLD”功能，这也正是为了配合GBM才新增的功能，因为之前GBA SP以及NDS都采取折叠设计，当我们休眠之后往往都会将翻盖合上，这时候十字键以及AB等键就不会碰上，即使放在书包里也不会发生误操作的情况，但GBM不是翻盖设计，如果休眠后不小心碰到按键就会出现误操作，为了解决这个问题,PLAY-YAN micro特意设计了“HOLD”功能,进入休眠只有按下“START”才能够唤醒系统，这一设计非常实用。

9、前面也提到了，PLAYAN需要在SD卡里放一个插件才能播放MP4文件，而PLAY-YAN micro可以直接播放MP3文件不需要插件，也许是因为这个原因，PLAYAN在读取MP4影片列表所需时间长，而PLAY-YAN micro读取列表时很快。



10、PLAYAN除了看电影与听MP3这两个功能外，还支持小游戏功能，而PLAY-YAN micro就不支持了，其实这些小游戏就是ASF文件，就像《瓦里奥制造》一样玩家只需要进行简单的操作就可以游戏。

11、在使用中我们发现,如果进入PLAY-YAN micro的MP3播放模式,那么系统只会将内含MP3的文件夹显示出来,而PLAYAN却会将SD卡里面所有文件夹显示出来,这一点改进也非常实用,因为那些没有MP3的文件夹显示出来也没有任何意义,反而会影响我们选择MP3,所以PLAY-YAN micro确实这些细节地方做得比较好。

12、PLAY-YAN micro虽然本身界面没有PLAYAN可爱，但是任天堂却提供了一个MARIO界面，玩家只需要到PLAY-YAN micro的网站去下载并将其放置到SD卡根目录就可以让PLAY-YAN micro的界面变成MARIO主题，而PLAYAN却不能进行界面更改。

基本上PLAYAN与PLAY-YAN micro区别都列出来了，大家应该能够看出，它们之间的区别很小，而且大多是某些细节上的变化，而最为重要的音质以及画质上二者表现一致，许多朋友关心PLAYAN播放MP4是否会因为外置插件而影响流畅度，实际上这一点根本不用担心，在播放MP4时不会有拖慢或者花屏的现象出现，就像电脑上播放一样流畅。经过对比大家也应该能够明白，真正影响我们选择的是PLAYAN的界面值得许多人怀念，毕竟元祖小人是很可爱的，呵呵。但是PLAY-YAN micro由于能够更换成MARIO界面，所以也有其亮点。

下面就挑几个重点给大家讲讲PLAY-YAN micro相关的问题。

关于播放君的MP3音质能否与PSP相比的争论

云云曾经在网络上贴出过一篇播放君的评测，文章里的一个观点引起了一场争论，这个观点就是“播放君的MP3播放效果超越PSP”！或许现在看到这篇文章的众多PSP FANS会认为云云在说梦话，呵呵，实际上许多GBA SP的支持者也对此颇为疑惑，大家都在想，GBA SP的机能怎么能够超越以多媒体功能著称的PSP呢？呵呵，实际上确实如此，许多朋友在考虑这个问题时没有真正认识到播放君的本质，大家都将GBA SP拿去与PSP相比，实际上如果单纯以GBA SP对比PSP，那么无疑PSP将胜得没有一点悬念，GBA SP的机能咋个样云云心里还是有数的，再加上它那八位出声的先天不足，听音乐要有多好的效果咱就别指望了。



目前国内出品的设备在GBA SP上面除了播放君之外最好的恐怕就是电影卡了，但是电影卡实际上是播放压缩过的MP3文件，用其自己的软件转换成GBS格式，虽然与其它软件转换出来的效果相比存在着优势，但是仔细听来还是有杂音，音乐不纯正，也只能算是凑合。而NDS上最近则出现了一个叫做MoonShell的软件，通过与电影卡YIFEI合作，YIFEI提供了CF卡接口，从而使得电影卡第三代M3上面可以直接播放CF卡里面的MP3文件，这样一来其效果就比GBS的音乐好得多。但是，大家可别认为这就是NDS音乐播放能力的极限，之所以一直强调播放君在音乐播放上面拥有绝对优势，那是因为它与前面提到的这些解决方案都不一样，电影卡和Monnshell在播放音乐时都利用了GBA SP/NDS本身的机能，GBA SP/NDS与PSP相比机能谁强大家心里都有数。

当然，这里并不是在强调机能决定一切的观点，但是就主机之间在多媒体播放方面的对比来说，PSP确实拥有优势，但是播放君在播放MP3



时基本上与GBA SP/NDS无关，因为它是利用内置解码芯片来播放MP3，也就是跟市面上出售的MP3播放器一样，而GBA SP/NDS实际上只是作为显示设备存在的，真正发挥作用的仍然是播放君，而且播放君自己提供了耳机插孔，这就可以解释为什么用GBA SP听MP3效果会比PSP好，毕竟音质好坏只与解码芯片有关，与GBA SP的机能无关，GBA SP自己的CPU根本没有足够的能力来播放MP3，这也可以解释为什么电影卡要用GBS格式的音乐了。所以在这里讨论播放君的音质实际上根本不能将GBA SP联系起来，一提起听MP3就觉得GBA SP不可能超过PSP，但是从实际情况来看，播放君是基于GBA SP的周边，在得到GBA SP的硬件系统后，利用自身的解码芯片，从而实现高质量MP3播放功能。



明白这个问题之后就可以讲讲PSP与播放君的音质区别了。从PSP的输出效果来看，它的音质还是能够让人接受的，听上去很清晰，动态效果也较好，同时也能够保留细节，而且它提供了多种EQ模式，这样一来就能够弥补不足，但是PSP在听MP3时最大的缺点就是低音不够，这样一来音乐听上去就非常平淡，声音没有什么特色，而且也不能呈现原音品质，同时许多玩家都反映PSP的推力太小（可能是SONY为了省电的缘故），许多耳机都推不动，导致耳机发挥不出原有的效果，这样一来自然不会有太好的表现。

至于播放君呢，它的播放效果就要胜过PSP

了，当然，大家在用播放君欣赏音乐时必须要将耳机接在播放君自带的插孔上，用GBA SP/NDS的耳机插孔时会有杂音出现，那反映不出播放君的真实水平。从效果来看它基本上走的是朴实路线，也就是对音乐没有怎么修饰，展现的是音乐本来的特色，我本人是比较喜欢这样的风格。而且它的低音效果很不错，不像PSP那么干涩，同时我们还能够实现LIVE效果，至于BASS模式，这就要看个人喜好了，在听摇滚时可以打开，听爵士或者流行乐时就可以不使用。不过很可惜的是播放君没有提供多种EQ模式，一些要求比较多的玩家可能就不能满足了。与PSP相比，播放君的推力不错，我自己的PX100当然没问题，朋友的M1、ER4，ER6、L3000都可以推动，这样一来声音还原就比较好。

关于支持的格式可能会让大家有所失望了，因为播放君只支持MP3格式，不过它支持的码率却从32k到320k(bps)，此外还支持CBR，VBR，ABR，不过很可惜，不支持16k的码率，因为许多评书和讲座都是16k，但是播放君应该用来欣赏高质量音乐，想到这点也还是可以理解。

播放君在影片播放方面的讨论

PLAYAN发布之初并不支持MP4格式的影片，当时它只支持ASF格式的电影，而要转换它所适用的电影，那使用Media Stage Ver4.2 for Nintendo是最好的工具，这是一款松下公司出品的付费软件，玩家要得到它需要花费1000日元，而它转出来的电影效果很不错，不过很可惜，受限于这种音频编码为G726标准的ASF文件，转出来的电影是单声道，用GBA SP/NDS自带的喇叭听或许不能发现，但是用耳机听就会让人受不了的，不过当时PLAYAN只能使用这种格式的电影文件，直到后来任天堂发布了PLAYAN的MP4插件，使得PLAYAN能够播放拥有立体声音频的MP4文件，这下才使得播放君的视频欣赏得到完善解决。





当然，前面就已经提到了播放君是采用硬件芯片解码来支持MP3/MP4播放，这块芯片到底是什么呢？其实它就是Alphamosaic 公司针对手机等便携式装置专门设计的“VC01PXX-ES2”，这块芯片处理能力不错，播放视频文件完全不用担心其承受能力，毕竟它的流量高达1.5Mbps，对于硬件恐怕没有多少人在意，大家关心的是：播放君到底能够实现什么水平的电影播放效果！其实就播放君本身支持的MP4格式来看，它是能够实现PSP水平的画面的，甚至还可能超越，ASF格式的文件也就不提了，现在只谈MP4，播放君支持的图像码率从64kbps到1Mbps，帧率从16K到320K bps，而声音方面则支持AAC的bit rate从16K到320K bps，若非PSP有了新的MPEG4 AVC，说实话播放君还真的能够和PSP较劲。但是大家都知道GBA SP/NDS有一个先天缺点：屏幕太差，与PSP最大发色数1677万色，480×272分辨率的ASV豪华大屏幕相比，根本挺不直腰，这也是没办法的事，即使播放君本身可以实现高质量的电影播放效果，在GBA SP/NDS上根本不可能完美地再显出来，所以对于播放君的视频播放功能，云云从来都是建议大家不用过分指望在GBA SP/NDS上能够实现多好的效果，不过在GBM上这就不会成为问题了，GBM的背光屏幕效果很不错，这个跟屏幕发色数无关，因为GBM与GBA SP相比屏幕发色数没有改变，只是屏幕改成背光式，而且屏

方舟　模拟器虽然是个好东西，但是无法感受真实地玩掌机的乐趣。
翔武　支持正版才是正道。

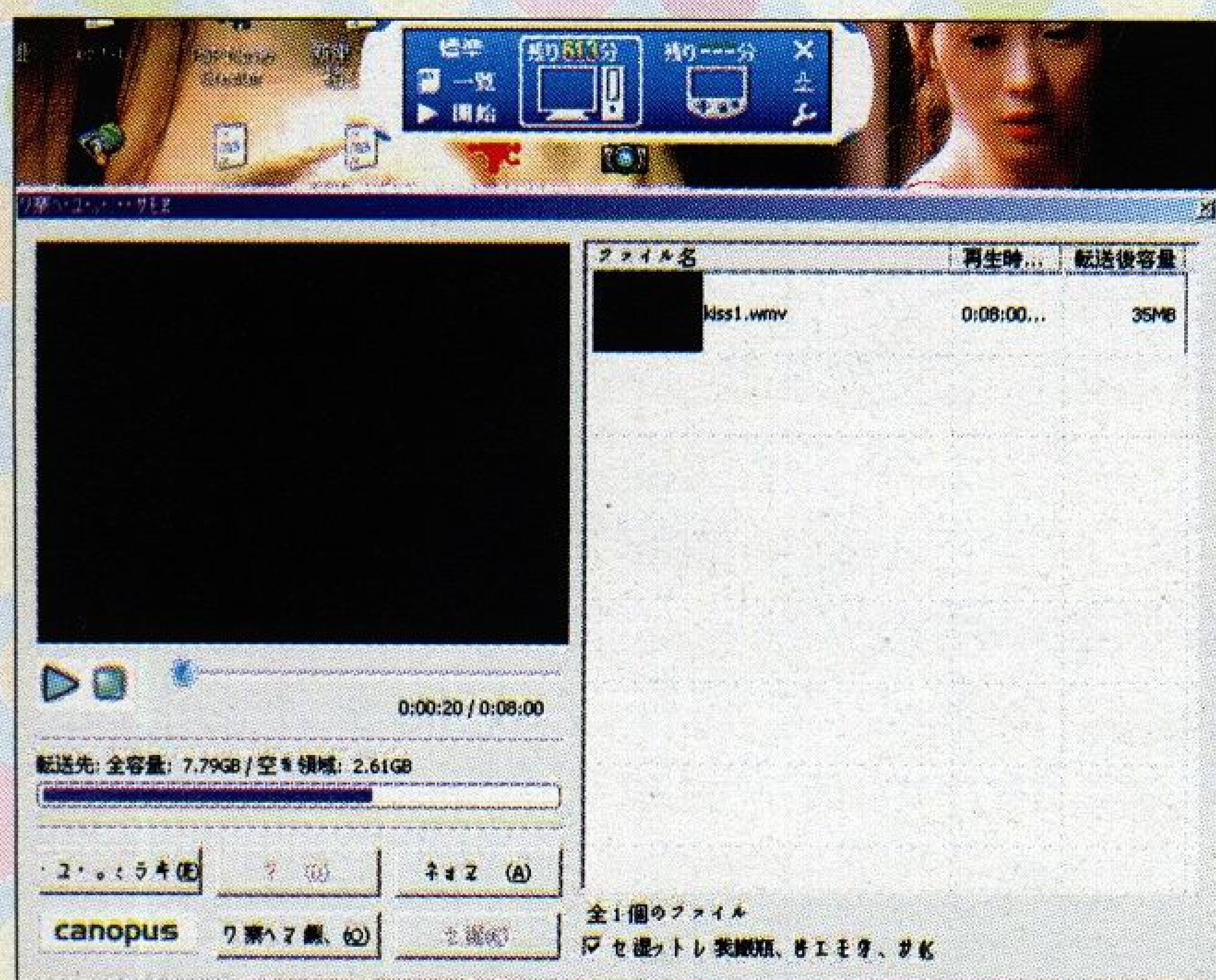
幕缩小了，所以效果看上去要好很多。

而字幕的问题可能也有许多朋友关心，大家都认为以GBM那么小的屏幕怎么可能看得清字幕呢？实际上这种情况确实会发生，如果电影里的字幕太小确实不容易看清楚，但是大多数电影字幕还是能够看清。

转换软件的选择

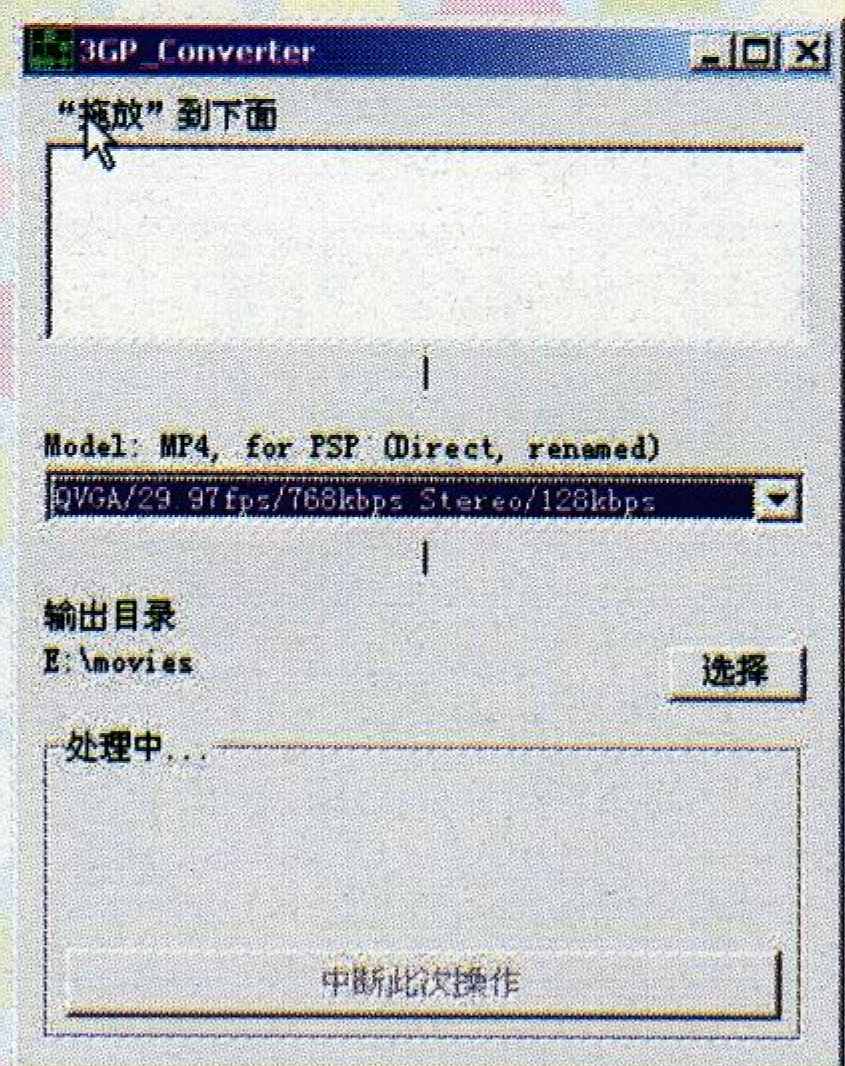
目前播放君专用的转换软件有两款，一款是松下公司的Media Stage Ver4.2 for Nintendo，另一款是Canopus公司的简单换太郎，前者是专用于ASF文件转换的工具，不支持MP4转换，而且转换速度很慢，所以现在一般都不使用它，而后者则是Canopus公司专为播放君开发的转换软件，能够很方便地将MPEG－1、MPEG－2、MPEG－4（Nero Digital）、WMV、DivX Video、（DV）AVI转换成适合播放君播放的MP4影片，它的特点就是操作简单，用户只需要几步就能转出电影，它还支持简单的编辑功能，可以对影片进行逐帧的编辑，也可以编辑开始点与结束点，同时，它还支持批量转换功能，方便那些晚上睡觉时转连续剧的用户，不过该软件并不支持目前网络上流行的RM/RMVB格式的电影，这是最大的遗憾。







除了这两个软件外，还推荐使用PQDVD公司出品的PSP Movie Creator，这个软件其实是专门为PSP电影转换开发的，因为播放君支持128x96(Sub-QCIF)，176x144(QCIF)，240x176，320x240(QVGA)，352x288(CIF)这几种分辨率的MP4，而PSP Movie Creator支持转换320x240的影片，而且还支持直转RM/RMVB的影片，也能够像简单换太郎一样编辑开始点和结束点，甚至还可以对影片裁剪，调整影片的亮度、声音，比较方便，不过它的缺点也有，画质一般，不支持批量转换。



此外，3GP_Converter也是不错的选择，它既可以转ASF，又可以转MP4，但是ASF在前面已经提到了存在声音质量差的问题，而且就算不在乎声音质量用3GP_Converter转出的ASF文件似乎也存在兼容性问题，我用3GP_Converter作者给出的设置方案转出来的ASF文件在播放君上观看时出现了花屏以及死机现象，所以强烈反对大家用3GP_Converter转ASF，但是，3GP_Converter转换MP4文件应该算是很好的解决方案，毕竟它的转换速度快，生成MP4文件的质量也好，但是它在转RMVB文件时还需要一次中转过程，也谈不上直转，所以综合起来分析，如果是RMVB，建议用PSP Movie Creator，如果是AVI或者WMV等文件，那么就可以用简单换太郎，倘若追求高品质，则可以尝试3GP_Converter，Media Stage Ver4.2 for Nintendo目前没有MP4转换功能，坚决反对使用它！

SD卡兼容性的问题

在评测过程中云云用许多品牌的SD卡来测试播放君的兼容性，结果表现非常好，像Sandisk、KingMax、KinSton等都没有任何问题，而播放君官方网站也给出了一些SD卡的测试列表，看



得出来市面上这些卡基本上每款都能够正常使用，读者也不用担心手里的SD卡不能用。

此外，在容量上面云云测试了1G的SD卡，没有任何问题，但是不知道播放君支不支持2G的卡，手头没有卡来测试，官方网站也没有列出2G的卡。最为实用的应该是1G的卡，目前Sandisk 1G的卡才卖400多，已经很便宜了。测试手机上的mini sd卡，用转接卡在播放君上使用也同普通SD卡一样正常工作。

关于MARIO主题的使用



任天堂在官方网站提供了一个名为“play_yanmicro.ini”的文件，如果将其放置在SD卡根目录，那么PLAY-YAN开机时就会变成MARIO界面，许多人都觉得很神奇，其实仔细一分析，可以看得出来MARIO界面是内置在PLAY-YAN内核里的，因为“play_yanmicro.ini”这个文件只是将其打开而已，用记事本打开“play_yanmicro.ini”，我们会发现有以下内容：

```
PLAY_YAN_Design=1
PLAY_YAN_StartMode=1
PLAY_YAN_VolumeAdd=0
PLAY_YAN_AudioPlayMode=0
PLAY_YAN_AudioBass=0
PLAY_YAN_AudioWide=0
PLAY_YAN_VideoPlayMode=0
PLAY_YAN_VideoBright=0
```

实际上第一项“PLAY_YAN_Design”就是对PLAY-YAN的界面进行设置，如果设置成0的话，就是PLAY-YAN的最初状态，而1呢，就是将MARIO界面打开。至于后面的一些项目能够起到什么作用从其名称上可看出，这里也就不一一介绍了。

播放君的一些人性化设计

在使用了这么久播放君之后，云云也发现了它的几个小细节确实做得很巧妙，非常人性化。在播放音乐或者电影的过程中如果按下了暂停键，这个时候音量倘若比较大，那么系统会自动将音量调小，这一设计主要是为了保护用户的听力，因为按下暂停后，音量自动降低，用户再播放时就不会对耳朵造成冲击。

此外，云云发现在播放音乐时只有插上耳机才能进入休眠状态，这个设计也非常合理，因为只有插上耳机才可能长时间欣赏音乐，没插耳机的情况下估计就是开着看看画面而已，不可能用GBA SP/NDS/GBM的喇叭听太长的时间。

耗电量的问题

这一点也是大家所关心的，在任天堂的官方网站给出了。

主机	音乐播放持续时间	电影播放持续时间
GBM	10小时	3小时
GBA SP	16小时	4小时
NDS	20小时	5小时

实际上在云云测试来看，使用时间虽然没有这么多，但是GBM关闭屏幕听歌也达到了9小时的持续播放时间，而电影播放确实能够达到3个小时的持续播放时间，至于GBA SP和NDS，由于时间关系没能一一测试，但是我相信跟官方公布的数据没有多大的区别。

经过差不多半年PLAYAN的使用，再加上对PLAY-YAN半个月的研究，云云觉得任天堂在掌机多媒体领域的尝试是成功的，它彻底颠覆了以往玩家们对任天堂的认识，而这也说明任天堂只要愿意做，就不会比谁差，即使是以往不曾涉及的领域！

文/窗外不归的云 责编/天意

ZIP2 512M运行NDS游戏兼容性测试

在上次的测试中，各位玩家已经了解到ZIP2 512M烧录卡运行NDS游戏的效果了吧？那么这次笔者将给大家对ZIP2 512Mbit烧录卡进行NDS游戏ROM的兼容性测试。这次可以让大家对ZIP2 512Mbit卡带有更详细的了解。

一 测试之前的准备

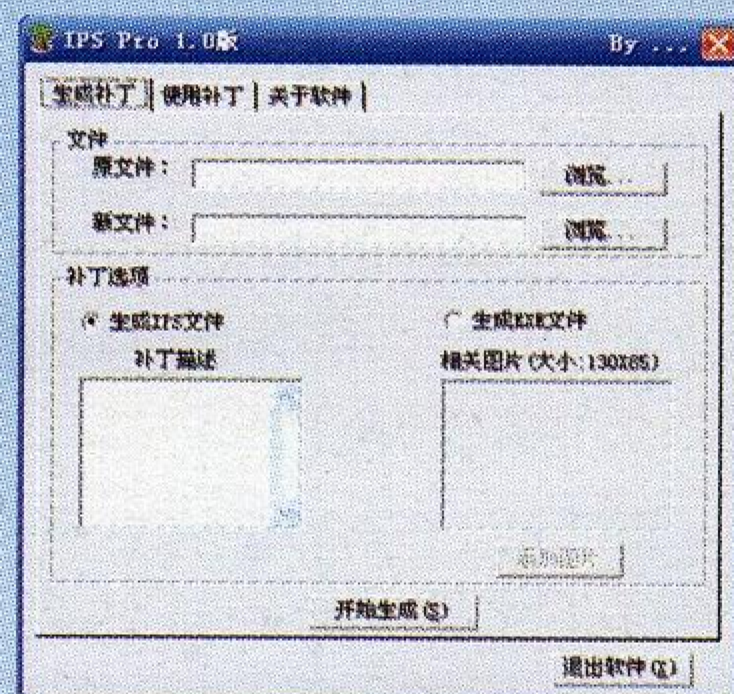
由于目前的Clean ROM的数据是否正确还是不能够肯定，比如原来的NDS游戏：《触摸瓦里奥制造》ZIP2 512Mbit烧录卡就是不能够支持。但是后来国外DUMP组织发布了ROM的数据修改补丁文件后。原来ZIP2 512Mbit烧录卡不支持的游戏现在也能够正常支持了。所以各位玩家在使用ZIP2 512Mbit烧录卡的时候，请将你们需要修正的ROM，进行修正后再使用烧录卡运行游戏。这样才能够保证不能运行游戏是烧录卡的原因而不是游戏ROM本身的问题。

最近这次国外DUMP组织发布的修正Clean ROM的补丁有下面的几个游戏：

WarioWare Touched! (U)(Trashman) [b1]
Ridge Racer DS (U)(Wario) [b1]
WarioWare Touched! (E)(Wario) [a1][b1]
Super Mario 64 DS (E)(M5)(GBXR) [b1]
Super Mario 64 DS (J)(Trashman) [b1]
Super Mario 64 DS (v1.0)(U)(Trashman) [b1]
Another Code – Futatsu no Kioku (J)(GBXR) [b1]
Tennis no Ouji-Sama 2005 – Crystal Drive (J)(BT) [b1]
Another Code – Two Memories (E)(Trashman) [b1]
Bomberman (U)(Lube) [b1]

ROM补丁的文件一般都是IPS文件格式，大家可以使用任何一款IPS补丁应用软件就能够直接修正这些有错误的ROM数据。笔者推荐大家使用IPSPRO这款中文版本的打补丁软件。

IPS打补丁软件：



把原本来有错误的ROM进行修正以后，再进行游戏运行测试。这样得出的结果就比较准确。

二 测试篇

测试的NDS是日版的NDS，用来做引导卡的正版游戏是《应援团》。

测试的游戏能够运行情况如下：

游戏英文名	中文名	容量
Electroplankton (J)	电子浮游生物	128Mbit
Need for Speed Underground 2 (U)	极品飞车：地下狂飙2	256Mbit
Yoshi! Touch and Go (U)	CATCH!TOUCH!耀西!	128Mbit
Feel The Magic XYXX (U)	愿为你而死	256Mbit
Polarium (U)	直感一笔	64Mbit
Puyo Pop Fever (J)	噗呦噗呦 狂热	256Mbit
WarioWare Touched (U)	触摸瓦里奥制造	256Mbit
Pac Pix (U)	一笔吃豆	128Mbit
Cool104 Joker and Setline (J)	头脑冒汗游戏系列第1辑	256Mbit
Space Invaders (J)	太空侵略者	128Mbit
Guru Guru Nagetto (J)	咕噜咕噜转	512Mbit
Asphalt Urban GT (U)	沥青都市GT	256Mbit
Yoshi Touch & Go (E)	CATCH!TOUCH!耀西	128Mbit
Pac Pix (E)	PAC PIX	128Mbit
Catch! Touch! Yoshi! (J)	CATCH!TOUCH!耀西!	128Mbit
Meteos (J)	陨石大作战	512Mbit

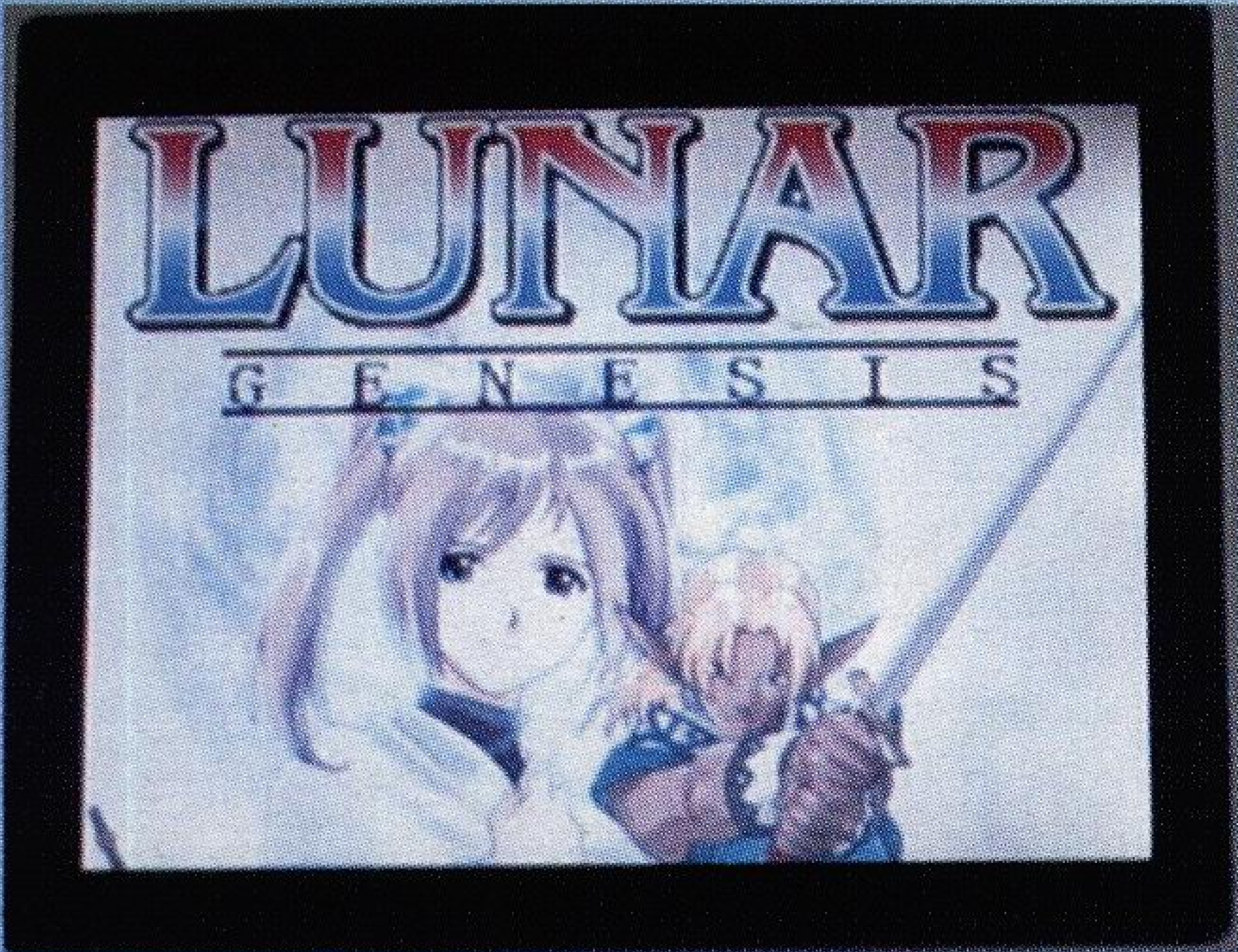
袁林	青菜吃到眼睛都绿了，为了PSP值！
读者资料	男，18岁，学生，辽宁省调兵山市第二高级中学，三年级十一班，112700

游戏英文名	中文名	容量
Ridge Racer DS (U)	山脊赛车DS	256Mbit
Wario Ware Touched! (E)	触摸瓦里奥制造	256Mbit
Mr Driller Drill Spirits (U)	钻地小子 钻地之魂	128Mbit
Chokkan Hitofude (J)	直感一笔	64Mbit
Super Mario 64 DS (E)	超级马里奥64 DS	128Mbit
Star Wars Episode III Revenge Of The Sith (U)	星球大战3 西斯的复仇	256Mbit
Project Rub (E)	愿为你而死	256Mbit
Robots (E)	机器人历险记	256Mbit
Super Mario 64 DS (J)	超级马里奥64 DS	128Mbit
Mr. Driller Drill Spirits (J)	钻地小子 钻地之魂	128Mbit
Kirby Canvas Curse (U)	触摸卡比	512Mbit
Sprung (U)	春心荡漾	256Mbit
Polarium (E)	直感一笔	64Mbit
Kenshui Tendo Dokuta (J)(iND)	天堂独太	128Mbit
Zoo Keeper (U)(GBXR)	动物管理员	64Mbit
Touch Kirby's Magic Paintbrush (J)(GBXR)	触摸卡比	512Mbit
Super Mario 64 DS (U)(Trashman)	超级马里奥64 DS	128Mbit
Ping Pals (U)(GBXR)	聊天伴侣	128Mbit
Another Code (J)(GBXR)	双重记忆	256Mbit
Need For Speed–Underground 2 (E)(BT)	极品飞车：地下狂飙2	256Mbit
Nintendogs Chihuahua and Friends (J)(BT)	任天狗 吉娃娃	256Mbit
Spiderman 2 (U)(BT)	蜘蛛侠2	128Mbit
Tennis no Ouji Sama 2005 Crystal Drive (J)(BT)	网球王子2005	512Mbit
The Urbz Sims in the City (U)(BT)	模拟人生	256Mbit
Yakuman DS (J)(BT)	役满DS	256Mbit
Rayman DS (U)(BT)	雷曼DS	256Mbit
Mr Driller Drill Spirits (E)(Trashman)	钻地小子 钻地之魂	128Mbit
Sprung The Dating Game (E)(Trashman)	春心荡漾	256Mbit
Zoo Keeper (E)(Trashman)	动物管理员	64Mbit
Retro Atari Classics (U)(Wario)	雅达利游戏合集	128Mbit
Another Code Two Memories (E)(Trashman)	双重记忆	256Mbit
Devilish (J)(Wario)	恶魔弹珠台	128Mbit
Tiger Woods PGA TOUR (E)(GBXR)	泰戈·伍兹高尔夫PGA巡回赛	256Mbit
Asphalt Urban GT (E)(Eternity)	沥青都市GT	256Mbit
Super Mario 64Mbit DS v1.1 (E)(Trashman)	超级马里奥DS v1.1	128Mbit
Pokemon Dash (J)(Squirrels)	口袋妖怪 冲刺	128Mbit
Naruto Saikyou Ninja Daikesshuu 3 (J)(Trashman)	火影忍者大集合3	512Mbit
Robots (U)(Trashman)	机器人历险记	256Mbit
Meteos (U)(Lube)	陨石大作战	512Mbit
World Championship Poker Deluxe Series (U)(Lube)	世界冠军扑克：豪华系列	128Mbit
Madden 2005 (U)(Lube)	橄榄球2005	128Mbit
Tiger Woods PGA TOUR (U)(SpankMe)	泰戈·伍兹高尔夫PGA巡回赛	256Mbit
Nou o Kitaeru Otona DS Training (J)(ProjectG)	锻炼大脑的DS训练	128Mbit
Nintendogs Shiba and Friends (J)(ProjectG)	任天狗 柴犬	256Mbit
Zoo Keeper (J)(ProjectG)	动物园管理员	64Mbit
Famicom Wars DS (J)(RXR)	Famicom Wars DS	256Mbit
Puyo Pop Fever (U)(WetNWild)	魔法气泡狂热版	256Mbit

天意　袁读者这是为了游戏而献身啊。
方舟　好像电影里的野生动物的眼睛都是绿的。难道袁读者……

游戏英文名	中文名	容量
Ganbare Goemon Toukai Douchuu (J)(Trashman)	加油伍佑卫门:东海道中大江户天狗返之卷	512Mbit
Nintendogs Miniature Dachshund and Friends (J)(Trashman)	任天狗 腊肠	256Mbit
Star Wars Episode III: Revenge of the Sith (U)(WRG)	星球大战3 西斯的复仇	256Mbit
Sawaru: Made in Wario (J)(Trashman)	触摸瓦里奥制造	256Mbit
Kimi no Tame Nara Shineru (J)(ProjectG)	愿为你而死	256Mbit
Bomberman DS (E)(Trashman)	炸弹人DS	64Mbit
Nanostray (U)(Lube)	纳米飘移	256Mbit
Naruto RPG 2 – Chidori vs. Rasengan (Trashman)	火影忍者RPG2 千鸟对螺旋丸	256Mbit
Rayman DS (E)(Trashman)	雷曼DS	256Mbit
Animaniacs Lights, Camera, Action! (E)	卡通集锦:灯光、摄像、行动!	128Mbit
Madden NFL 2006 – USA	美式橄榄球2006	256Mbit
Space Invaders Revolution (E)	太空侵略者	128Mbit
Advance Wars – Dual Strike.U.LUBE.256Mbit.zip	高级战争DS	256Mbit
Lunar Genesis.J.TRM.256Mbit.zip	露娜 创世记	256Mbit
Akumajou dracula aoitsuki no juujika.J.512Mbit.wrg	恶魔城 苍月的十字架	512Mbit
Pac 'n Roll (J)	滚动吃豆	256Mbit
Bokujou_Monogatari_Korobokkuru_Station_JPN_NDS_WRG	牧场物语 小矮人工作站	256Mbit

不能够运行的游戏如下:



露娜传说


PAC—PIX



恶魔城—苍月的十字架


触摸瓦里奥制造

游戏英文名	中文名	容量
GoldenEye Rouge Agent (U)	007 黄金眼	128Mbit;
Pokemon Dash (U)	口袋妖怪 冲刺	128Mbit;
Bomberman (J)(iND)	炸弹人DS	64Mbit;

游戏英文名	中文名	容量
Daigasso! Band Brother (J)(GBXR)	大合奏	128Mbit 不能运行
Egg Monster Heroes (J)(BT)	怪蛋英雄	128M
Bomberman DS (U)(Lube)	炸弹人DS	64Mbit
Madagascar (U)(Lube)	马达加斯加	128Mbit
Splinter Cell Chaos Theory (E)(Lube)	分裂细胞 混沌理论	128Mbit
Splinter Cell Chaos Theory (U)(TRM)	分裂细胞 混沌理论	128Mbit
Yawaraka Atama Juku (J)	头脑补习班	64Mbit
Osu! Tatakae! Ouendan)J)(ProjectG)	押忍！奋斗！应援团	512Mbit
Jump Super Stars – JAPAN	JUMP超级明星大乱斗	512Mbit
Nintendogs – Chihuahua & Friends.U.LUBE.	任天狗 吉娃娃 美版	256Mbit
Nintendogs – Lab & friends.U.LUBE	任天狗 拉布拉多美版	256Mbit
Nintendogs – Dachshund & friends.U.LUBE	任天狗 腊肠美版	256Mbit
Fullmetal Alchemist – Dual Sympathy.J.TRM	钢之炼金术师 两人的羁绊	256Mbit
Yu-Gi-Oh Nightmare Troubadour.U.LUBE	游戏王 梦魇诗人	512Mbit
DS Rakubiki Jiten	DS乐引辞典	512Mbi
SD_Gundam_G_Generation_DS_JAP_NDS-WRG	SD高达G世纪DS	256Mbit
Rockman_EXE_5_DS_Twin_Leaders_JAP_NDS-WRG	洛克人EXE5 双生领袖	256Mbit
IDS游戏-Zhigan Yi Bi.C.WRG.64Mbit.zip	直感一笔	64Mbit



异色代码—双重记忆



STG射击游戏纳米漂移

在测试中101款游戏有21款游戏不能够运行，目前每天还有更多更新的NDS游戏出来，说明ZIP2 512M烧录卡对目前Clean ROM版本的NDS游戏的支持达到了80%的程度。目前GBALINK5.0版本还没有完成的情况下，能够达到这样的成绩的确不错了。笔者在此插入一些测试游戏过程中的图片，由于测试的游戏太多了，就不一一将游戏图片都放上来。选择一些有代表性的游戏图片放上来就可以了。



CATCH! TOUCH! 耀西！

在测试这些游戏的过程中，ZIP2 512Mbit烧录卡有时候会奇怪的不能引导进入烧录卡菜单的白屏现象出现。而且例如原来还在运行上一个游戏，NDS关机后，再开机就出现白屏现象了。根据EDIY小组的说法出现白屏的现象是由于软件没有全部完成的关系。笔者测试过多种方法都没有能够很好地降低出现白屏的机会，看来也只有等EDIY小组更新GBALINK5.0版本软件的时候，白屏现象才能够根本解决。

相信不少的玩家在看到本篇游戏兼容性测试文章的时候，或许你手里已经购买了ZIP2 512Mbit烧录卡正在享受游戏的乐趣呢。让我们共同期待GBALINK5.0软件的正式完成，还有更大容量ZIP烧录卡的推出。

文/Binbin30　责编/天意

刘弘毅	游戏只是消遣，不要沉迷游戏中，要注意日常生活中的真实感情。
读者资料	男，16岁，湖北省武汉市第16中学（高中部）高一（11），430000

M3运行NDS模式评测

GBalpha中国有限公司在9月26、27日发布了电影卡3代M3的NDS内核升级文件C06和游戏管理、转换软件。这样就说明了M3的运行NDS游戏的大门已经被打开，M3在运行NDS模式方面性能与G6有何区别呢？各位读者看完本文就应该对M3的运行NDS游戏性能有一个详细的了解。 文/binbin30 责编/天意

一 产品使用介绍



↑M3和PASSKEY图片。

由于上次对M3进行评测的时候已经详细的介绍过M3,所以这次就不用多做重复介绍了。M3在通过升级成为C06内核之后，配合游戏转换软件就能够支持NDS游戏的运行。当然使用M3之前还有一个前提条件，那就是NDS上面必须插上PASSKEY引导卡或者刷新FLASHME内核。升级c06内核以后M3的运行界面有了轻微的变化，但是变化的程度不大。由于M3的硬件构架的特殊性，M3的运行性能与CF卡本身的读取速度有很大的关系。虽然官方说明目前只有原装的SANDISK的标准版本的CF卡能够支持DMA 4X模式。但是根据笔者的测试发现如果CF卡本身的读取速度很快，那么就算采用DMA 1X的模式游戏运行的读取速度都比使用DMA 4X的模式要快不少。所以如果M3的玩家在选购CF卡的时候可以优先考虑SANDISK的高速CF卡版本，因为真正对读取速度起到极大作用的就是CF卡本身的读取速度。在后面的测试中，大家将会对笔者的这个解释得到准确的验证。

M3的内核升级比较简单，把C06的内核复制到CF卡根目录下，开启NDS就能够在中文的提示下完成升级过程。笔者在这里强调，各位拥有M3的玩家在升级内核完成之后，请把存在CF根目录的升级文件删除掉，不然每次开机都会出现升级内核的提示。而有多数的玩家并不明白升级内核文件之后，还需要把内核文件删除的操作。在对新购买的CF卡进行格式化的时候请大家注意一定要格式化成为FAT的格式而千万不要选择FAT32的格式进行格式化。因为M3只支持FAT磁盘格式，并不支持FAT32的磁盘格式。格式化CF卡完成之后，需要把M3的ROM转换软件附带的GAMESAVE的目录全部复制到CF卡当中。这个目录中的文件就是M3进行游戏存档的必须文件，如果没有复制这个目录到CF卡中，那么M3是不能够在CF卡上面进行GBalpha存档的保存。如果在M3进行把NDS游戏存档复制到CF卡操作的时候发现有提示缺少GAMENDS011～09文件的警告提示，那么就是GAMESAVE这个存档文件没有复制到CF卡。请使用M3的玩家一定要注意这个存档保存的问题。

二 软件使用篇

目前的ROM管理转换软件的界面改进基本上没有什么太大的变化，但是在添加ROM的属性改进程度就很大了。主要增加了缩减ROM、载入方式、DMA模式、是否压缩ROM。这些选项可以选择。缩减ROM的选项主要是使用软件自动对NDSROM的能够压缩的数据进行缩减ROM的容量，这个选项可以让你的CF卡在容量不变



↑M3新版本ROM管理、转换软件界面。

姚远	没钱买NDS，没钱买PSP，可是我有GBA，我是幸福的。
读者资料	男，16岁，陕西省西安市大莲花池街43#，710003

的情况下增加更多的游戏ROM，是一个很实用的功能。载入方式的选择有二种方式，一种是快速载入模式（就是使用DOFAT格式，这种方式不需要很长的载入等待时间），另一种是完全载入格式。（也就是事先把游戏ROM的数据全部载入到M3的高速PSRAM缓存中，但是不能载入超过256Mbit的游戏ROM。游戏载入时间比较长。）DMA模式的选择前提是需要在快速载入模式中才有效果。DMA模式分为DMA 1X和DMA 4X二种方式，二种方式的区别主要是数据载入速度有所区别。但是使用DMA4X模式并不是所有的CF卡都能够支持，如果使用DMA 4X模式后出现的黑屏现象基本上可以断定数据CF卡对DMA 4X模式的数据读取错误造成的现象。根据目前官方的说法，目前支持DMA 4X模式最好的CF卡就是SANDISK的普通版本的CF卡。ROM压缩模式目前这个功能没有打开，所以目前ROM不能够使用压缩模式添加到CF卡上面。

M3专用的ROM管理软件已经正式支持Clean ROM格式，原来官方考虑是通过发布专用DOFAT格式的ROM才能运行大于256Mbit容量以上的游戏。但是在广大玩家的建议下终于发布了能够支持转换Clean ROM格式的转换软件，直接发布Clean ROM的转换软件是极大地方便了使用M3的玩家，而且最新出现的ROM能够优先运行在M3上面。Clean ROM转化软件的发布直接关闭了M3运行NDS游戏的最大瓶颈，这是对使用M3的广大玩家来说是最幸福的事情。

三 游戏测试篇

本次测试平台如下：PC端配置如下：CPU P4 3.4G，内存1Gbyte，读卡器为18合1USB2.0版本。CF卡使用SANDISK正品宏 代理的128M CF卡。本次测试使用的ROM都是目前已经发布的CleanROM格式版本。NDS主机使用FLASHME内核+应援团正版卡引导M3方式。虽然M3是说明支持FLASHME的，但是它对FLASHME的支持不如G6那样完美。使用FLASHME内核方式引导M3进入NDS运行模式必须在NDS主机的NDS插槽内插入任意一张NDS正版游戏卡才能进入NDS模式，而G6不需要插入正版卡就能够通过FLASHME直接进入NDS模式。M3目前还不支持触摸屏操作功能。使用新的C06内核之后，



↑M3菜单界面。

M3的启动菜单界面已经转变为NDS触摸屏显示。

测试过程中发现M3的ROM管理软件对目前Clean ROM格式游戏ROM的支持不是非常完美，不少的游戏转换之后会出现不能够运行的显现。当然在软件刚发布的初期出现不完善也是正常情况，希望官方对M3的ROM管理软件的开发能够快一些。目前已经测试M3能够支持的Clean ROM格式游戏列表如文后所示。


↑恶魔城-苍月十字架片头动画会停顿。

M3在运行超过256Mbit容量的游戏就只能使用DOFAT格式运行，也就是管理软件的快速载入模式。由于CF卡的生产厂家众多，而且同厂家不同型号版本的CF卡比比皆是。所以M3的实际运行游戏的读取性能就完全依靠CF卡的本身硬件的数据读取水平来衡量。特别是某些游戏对数据读取要求高的就会产生类似CDROM读盘需要等待数据读取的现象。例如恶魔城-苍月十字架在运行片头动画的情况下就会发生停顿的现象。对数据读取速度要求最严重的游戏就是应援团，因为它的游戏数据存放的位置比较特殊，游戏数据部分与音乐数据部分是分别存放于2个不相同的位置上。所以应援团这个游戏

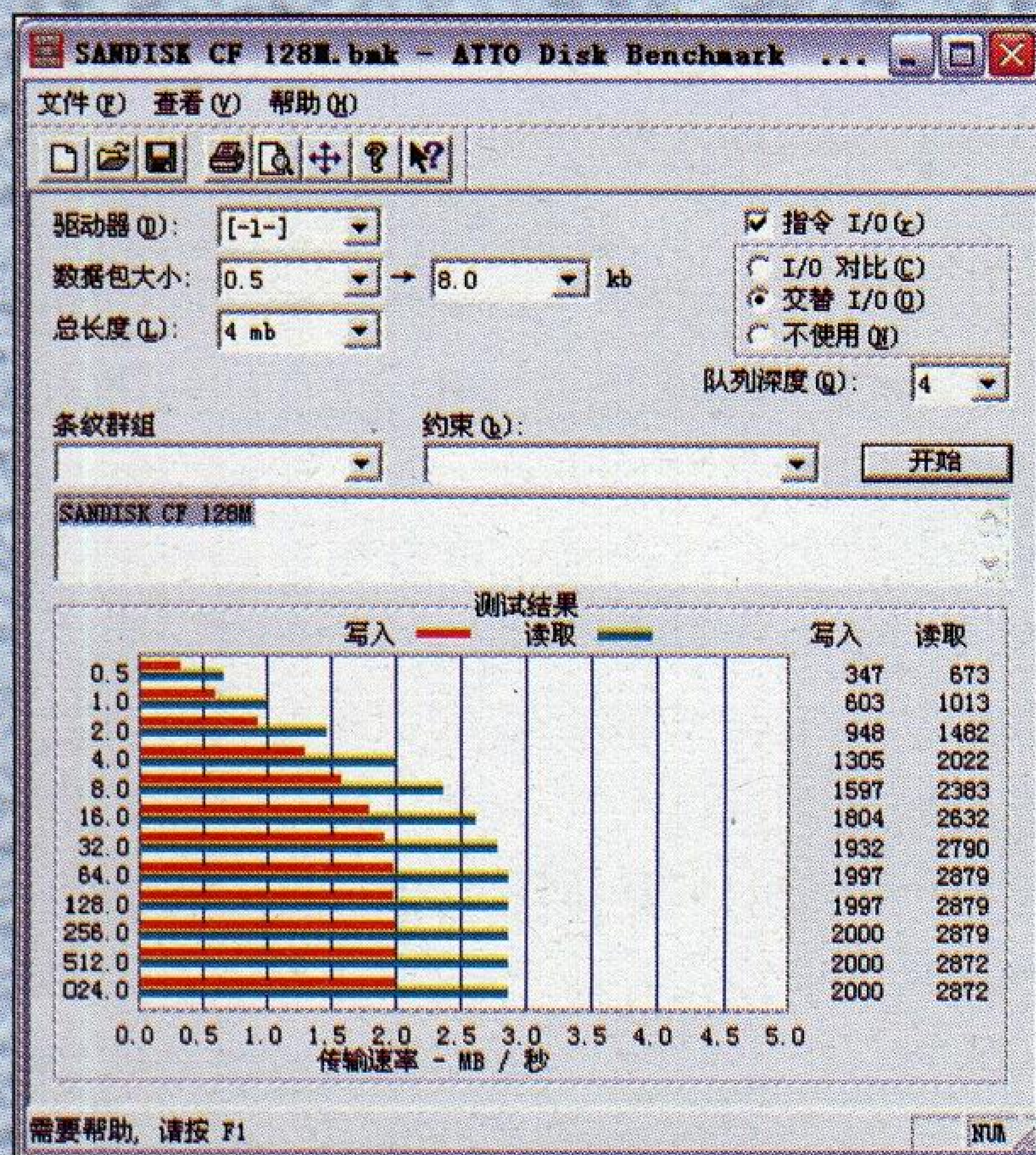
对CF卡的数据读取速度是一个很大的考验。笔者测试的CF卡虽然是SANDISK的正品但是在运行恶魔城-苍月十字架片头动画的时候，还是会发生明显的停顿现象。应援团的运行情况更加验证了CF卡读取速度对M3的重要性。笔者使用不同的DMA模式运行应援团这个游戏测试的结果如下：使用快速载入方式，选择DMA 1X的时候。应援团游戏中第一个人物-学生在喊出“应援团”3个字之后等待音乐数据载入的时间为39秒。选择DMA 4X模式后，应援团游戏中第一个人物-学生在喊出“应援团”3个字之后等待音乐数据载入的时间为1分秒09秒。这个结果说明了虽然DMA 4X模式本来的设计目的是提高游戏读取速度，但是测试结果发现DMA 4X的游戏载入速度明显的比DMA 1X的模式慢很多。造成这样的结果可能是软件目前不完善所造成的情况。当笔者借用朋友的KINGSTON高速2G版本的CF卡测试的时候发现，虽然KINGSTON高速CF卡官方已经说明了不支持这个品牌的DMA 4X模式。但是在测试中发现，即使使用了DMA 1X模式，应援团游戏中第一个人物-学生在喊出“应援团”3个字之后等待音乐数据载入的等待时间仅为15秒左右。所以对于M3来说CF卡本身的读取速度比CF卡是否支持DMA 4X模式更有实际效果。笔者建议购买了M3的玩家，在选购CF卡的时候尽可能地选择高速版本的CF卡。



↑SANDISK 128M CF卡。



↑应援团在载入游戏音乐的时候需要等待很长的时间。



↑SANDISK的读取写入速度测试。

M3的SMS功能的使用与GBA模式是一致的，在选择了需要保存的游戏文件名之后，按下NDS的选择键就能够对M3目前的游戏存档进行保存。需要注意的是如果你运行不同的几个游戏，在运行另一个游戏的时候请先把上次的游戏存档保存。如果不事先保存游戏存档，当M3运行另一个游戏的时候就会覆盖上次运行的游戏存档。所以使用M3的玩家一定要注意这个存档保存的操作方式。目前M3仅支持10个NDS游戏的存档文件，对于容有大容量游戏的CF卡来说，仅仅能够保存10个游戏的存档的确不够使用，不过官方也说明，以后会增加M3的存档保存数量的限制。

四 NDS多媒体测试篇

M3在升级到了C06内核之后，就能够支持NDS模式的全屏视频播放模式。并且配合一个MP3播放的插件，就能够让M3播放MP3格式的音乐文件。所以在NDS平台上，进一步的加强了M3在多媒体方面的性能。M3在运行NDS模式视频播放的内容显示在NDS的上屏幕，NDS触摸屏在播放视频文件的时候显示黑屏的状态。在以后软件升级之后，可以使用NDS触摸屏对视频播放进行操作。M3在使用NDS模式播放专用

视频格式的表现比较满意。特别是动画片的表现上更为突出，但是在包含有真人的电影视频上面的表现就有所欠缺了。目前专用NDS模式转换的多媒体软件并没有发布，希望M3官方能够尽早放出视频转换软件，让M3的玩家能够自己转换喜欢的各种影片。



↑M3的NDS模式视频播放。

M3利用一个插件就可以直接支持MP3格式音乐文件的播放，这个插件就是MoonShell_EN.NDS。把它复制到CF卡当中，选择M3的游戏模式运行这个插件。就能够直接播放存在于CF卡当中的MP3音乐文件。而且MoonShell_EN.NDS这个插件不会受到M3 PSRAM 高速缓存256Mbit容量的限制。因为MoonShell_EN.NDS这个插件会对CF卡直接管理,可以直接读取CF卡当中的MP3音乐文件。通过笔者的亲自测试,发现M3在通过NDS播放MP3音乐的时候,音质相比在运行GBA的GBS模式来说有了很大的提高。这些提高就是建立在游戏机机能的升级基础上,虽然音质与GBA模式相比的确提升了几个级别。但是与MP3播放器的音质比起来还是要逊色很多了，可能是笔者对音质太挑剔的缘故吧。当然让NDS播放MP3音乐并不是它的主业，M3通过



↑M3通过MoonShell_EN.NDS插件播放MP3音乐。

插件播放的MP3音乐与使用正版卡应援团的表现水平是一致的情况。

五 M3连续运行时间测试

M3的连续时间测试条件如下：使用cooledit软件对NDS进行录音就能够测试出准确的连续运行时间。测试游戏：恶魔城-苍月十字架。测试NDS主机：日版银色NDS主机，事先对NDS电池充满，NDS背光打开，音量最大。引导方式：使用FLASHME+正板卡应援团引导进入M3菜单后，把正版卡应援团拔除。测试使用的CF卡：SANDISK正品128M容量。通过测试之后，M3的连续运行时间达到了5小时26分52秒的成绩。对于使用了2颗CPLD芯片的M3来说得到这样的成绩的确不错。M3的连续使用时间在使用不同品牌、不同型号的CF也会造成使用时间的变化。



六 测试总结

发布了NDS内核支持的M3又更近一步发挥了M3对于多媒体还有游戏运行方面的性能，的确是一款值得拥有的烧录卡产品。M3与G6的定位细节上有些区别，M3的多媒体能力更强，而G6的游戏兼容性最强。M3通过大容量的CF卡支持下，多媒体的性能得到了很大的发挥。而游戏上面的性能相比G6来说还有所逊色。笔者通过测试发现正版卡带应援团的音乐载入时间仅为3秒，G6的载入时间是7秒，而M3的载入时间会根据不同的CF卡有不同的载入时间。所以当你购买M3的最主要目的是用来运行NDS游戏，那么笔者建议尽可能地选择高速的CF卡。本次测试M3能够运行的游戏大约70款左右，说明M3的游戏兼容性方面还是不错的。在以后

逐步对ROM管理软件进行升级的情况下，M3的游戏兼容性会得到增强。笔者希望M3的厂家能够对众多的CF卡进行最大限度的兼容性测试，能够让每个品牌的CF卡的读取性能得到最大的发挥。那么M3的游戏运行性能方面也能得到极大的提高。目前M3的零售价格488元，玩家可以根据自己对容量和品牌的要求购买CF卡，笔者建议购买SANDISK系列正品的CF卡，推荐购买高速的版本。

—— 优点 ——

1、优秀的硬件PCB工艺。
2、使用优质的电子零件。
3、具备时钟功能。
4、支持NDS模式视频格式的播放。
5、支持SMS记忆棒功能。
6、支持MP3音乐格式的播放。
7、连续运行时间比较长。
8、具备GBA+NDS的混合运行模式。

—— 缺点 ——

1、外壳容易掉漆。
2、游戏数据载入速度与CF卡的读取速度有很大的关系。
3、目前暂不支持金手指修改功能。
4、FLASHME引导模式不如G6完美，需要使用正版卡才能引导。

这次的M3评测就到这里结束了，对M3的超大容量的优势看重的朋友可以立即购买这款多媒体性能强劲的NDS烧录卡产品。当然在选择了M3之后，各位玩家需要注意的就是CF卡选择方面了。最后祝愿各位拥有M3的玩家都能够使用愉快。国庆的长假即将结束了，还在上学的M3玩家，不要因为玩NDS游戏而耽误了学业，毕竟对于学生来说，你们的将来才是最重要的。

游戏英文名（版本）	中文名称	容量
Electroplankton (J)	电子浮游生物	128M
Need for Speed Underground 2 (U)	极品飞车-地下狂飙2	256M
Yoshi! Touch and Go (U)	CATCH!TOUCH!耀西!	256M
Feel The Magic XYXX (U)	愿为你而死	256M
Polarium (U)	直感一笔	64M
Puyo Pop Fever (J)	噗呦噗呦 狂热	256M
WarioWare Touched (U)	触摸瓦里奥制造	256M
Pac Pix (U)	一笔吃豆	128M
Cool104 Joker and Setline (J)	头脑冒汗游戏系列第1辑	256M
Space Invaders (J)	太空侵略者	128M
Guru Guru Nagetto (J)	咕噜咕噜转	512M
Asphalt Urban GT (U)	沥青都市GT	256M
Yoshi Touch & Go (E)	CATCH!TOUCH!耀西	128M
Pac Pix (E)	一笔吃豆	128M
Catch! Touch! Yoshi! (J)	CATCH!TOUCH!耀西	128M
Meteos (J)	陨石大作战	512M
Ridge Racer DS (U)	山脊赛车DS	256M
Wario Ware Touched! (E)	触摸瓦里奥制造	256M
Mr Driller Drill Spirits (U)	钻地小子 钻地之魂	128M
Chokkan Hitofude (J)	直感一笔	64M
Star Wars Episode III Revenge Of The Sith (U)	星球大战3 西斯的复仇	256M
Project Rub (E)	愿为你而死	256M
Robots (E)	机器人历险记	256M
Super Mario 64 DS (J)	超级马里奥64 DS	256M
Mr. Driller Drill Spirits (J)	钻地小子 钻地之魂	128M
GoldenEyeRouge Agent (U)	007 黄金眼	128M

游戏英文名（版本）	中文名称	容量
Sprung (U)	春心荡漾	256M
Polarium (E)	直感一笔	64M
Kenshui Tendo Dokuta(J)(iND)	天堂独太	128M
Zoo Keeper (U)(GBXR)	动物管理员	64M
Daigasso! Band Brother (J)(GBXR)	大合奏！	128M
Ping Pals (U)(GBXR)	聊天伴侣	128M
Another Code (J)(GBXR)	双重记忆	256M
Egg Monster Heroes (J)(BT)	半熟英雄	256M
Need For Speed-Underground 2 (E)(BT)	极品飞车：地下狂飙2	256M
Nintendogs Chihuahua and Friends (J)(BT)	任天狗 吉娃娃	256M
Spiderman 2 (U)(BT)	蜘蛛侠2	128M
Tennis no Ouji Sama 2005 Crystal Drive (J)(BT)	网球王子2005	512M
The Urbz Sims in the City (U)(BT)	模拟人生	256M
Yakuman DS (J)(BT)	役满DS	256M
Rayman DS (U)(BT)	雷曼DS	256M
Mr Driller Drill Spirits (E)(Trashman)	钻地小子 钻地之魂	128M
Sprung The Dating Game (E)(Trashman)	春心荡漾	256M
Zoo Keeper (E)(Trashman)	动物管理员	64M
Meteos (U)(Lube)	陨石大作战	512M
Famicon Wars DS (J)(RXR)	Famicom Wars DS	256M
Bomberman DS (E)(Trashman)	炸弹人DS	64M
Nanostray (U)(Lube)	纳米飘移	128M
Osu! Tatakae! Ouendan)J)(ProjectG)	押忍！战斗！应援团！	512M
jump super stars (j)(trashman)	JUMP明星大乱斗	512M
lunar genesis (j)(trm)	露娜 创世纪	256M
akumajou dracula aoitsuki no juujika (j)(wrg)	恶魔城-苍月的十字架	512M
yu gi oh nightmaretroubadour (u)(lube)	游戏王	512M
Bokujou Monogatari Korobokkuru Station(J)(WRG)	牧场物语 小矮人工作站	256M
SurvivalKids Lost in Blue(J)	孤岛冒险Lost in Blue	512M
Nintendogs Labrador and Friends (E)	任天狗 拉不拉多犬	512M
Meteos (E)	陨石大作战	512M
Mahjong Taikai (J)	麻雀大会	128M
Castlevania Dawn of Sorrow (E)	恶魔城 苍月的十字架	512M
Pac n Roll (U)	滚动吃豆	256M
Tak The Greet Juju Challenge (U) (LEGACY)	塔克-丛林大挑战	256M
Frogger Helmet Chaos (U)	青蛙过河	512M
Lost in Blue (U)	孤岛冒险Lost in Blue(U)	512M
Advance WarsDual Strike (E)	高级战争	256M
Trace Memory (U)(TRM)	异色代码-双重记忆	256M
Lunar - Dragon Song (U)	露娜 龙之歌（美版）	256M
Whac-A-Mole (U)	中文名不明	64M
Madden NFL 2006 - USA	美式橄榄球2006	256M
ATARIMIX Happy 10 Games(J)	雅达利开心游戏10合1	128M
GoldenEye Rogue Agent(E)	007 黄金眼	128M

NDS烧录卡终结者：NDSPATCH

——用GBA烧录卡玩NDS游戏

毫无疑问，国内NDS烧录卡的发展速度相当惊人，还记得上半年NEOFLASH全球独家称霸的局面，而时至今日，烧录卡界已经演变成GBALINK ZIP II、G6 FLASH、M3、Super Card、EWIN FLASH等众多国产品牌争霸的形势，就连全球第一款NDS烧录卡NEOFLASH也完全被排挤出中国市场，似乎这又是在重复GBA烧录卡时代的故事，众多中国品牌又将开创一个全新的时代，引领NDS烧录卡的发展。

对于中国的玩家来说，这是一件好事，因为中国自产的烧录卡无论是在价格还是在供货渠道上面都比国外产品有优势，特别是在价格方面，国内品牌绝对比国外品牌更有亲和力，别的不说，就谈谈GBA时代的烧录卡，国内品牌如EZ FLASH、GBALINK大多定价在500元左右，而F2A这个牌子的烧录卡却要在国内卖到上千元，这就是差距。所以国产NDS烧录卡的上市以及现在的竞争局面能够让消费者得到实







惠，但是尽管如此，目前NDS烧录卡价格偏高却是不争的事实，比如G6 FLASH，1G/2G/4G的价格目前分别是1050/1200/1400元，对于普通消费者而言，上千元的价格绝对不是小数目，它相当于工薪阶层一个月的收入，由此可知一般的消费者是绝对不会购买这种奢侈品的，至于GBALINK、M3、EWIN FLASH、Super Card等品牌虽然价格比G6 FLASH低，但是也普遍高于500元，这个价格虽然能够接受的人较多，但是它们在功能上较G6 FLASH却少了很多，此外，再加上单独购买一个PASSME引导卡以及NDS正版卡，整套价格又上去了，于是许多人都在等待，等待NDS烧录卡降价。那么在等待的过程中，看到那些NDS烧录卡用户大家肯定会羡慕不已，但是大家如果知道有这么一个叫做NDSPATCH的软件，那一定会感谢老天的恩赐！因为有了NDSPATCH，我们将不用羡慕别人，利用已有的GBA烧录卡就可以近乎完美地实现NDS游戏烧录功能！

实际上NDSPATCH的发布确实让人出乎意料，目前很多NDS烧录卡都存在兼容性问题，许多NDS游戏在GBALINK或者Super Card上都不能很好的运行，在使用NDSPATCH之后，竟然能够得到比官方烧录程序都好的效果，这不得不让人佩服作者的技术实力了！

而这个仅有48K的程序其功能绝对不会只有“改善NDS烧录卡兼容性”这么简单，如果仅仅如此，那么对于普通的玩家是没有任何意义的，我们如此推崇它，并且将文章的标题取为



"NDS烧录卡终结者"的目的就在于希望读者能够认识到，这是一款具有真正"造福人类"意义的软件，倘若你只有GBA烧录卡，那么完全可以利用这款软件实现NDS游戏烧录功能，无需任何第三方软件以及硬件的帮助，比如在国内GBA烧录卡市场占有相当大份额的EZ FLASH，目前官方并没有推出NDS游戏烧录功能，所以EZ的用户现在不用眼红其它品牌烧录卡一个一个实现NDS游戏功能，使用NDSPATCH，就可以实现大家期待已久的NDS烧录功能。而就算是已经实现了NDS烧录功能的GBALINK，目前也只有ZIP II 512M才可以烧录NDS商业游戏，以往的老型号是不能烧录NDS商业游戏的，借助NDSPATCH，无论是最老的第一代GBALINK卡带，还是最新的ZIP II，无论容量低至64M，还是高达512M，都可以用NDSPATCH来实现NDS商业游戏烧录功能！



或许有读者要产生疑问了，难道就只有EZ、GBALINK这些卡才能使用NDSPATCH吗？答案自然是否定的，实际上市面上几乎所有的GBA烧录卡都能使用NDSPATCH以增加NDS游戏烧录功能，除了某些开机强制性进入自带LOADER的烧录卡，比如Efa linker II，也就是不能去除引导程序的卡带，就算是Super Card这种不能去除LOADER的卡带，因为能够进入NDS游戏模式，所以也可以使用NDSPATCH！也就是说，目前基本上所有的GBA烧录卡都可以使用NDSPATCH，哪怕是利用D版卡改造的烧录卡，都可以用火线或者GBALINK来烧录NDS游戏！云云为了验证此点，特地去游戏店测试了一些低端GBA烧录卡如智慧宝盒、充值卡，烧录奇兵等，结果都可以实现NDS游戏功能，由此可见，NDSPATCH是一款通用性相当强的软件，有了它，许多被大家所遗忘的卡带就能够重新获得第二次生命，再次帮助大家在游戏的世界奋斗。

前面讲了这么多，那么NDSPATCH该如何使用呢？下面就来看看它的使用方法。

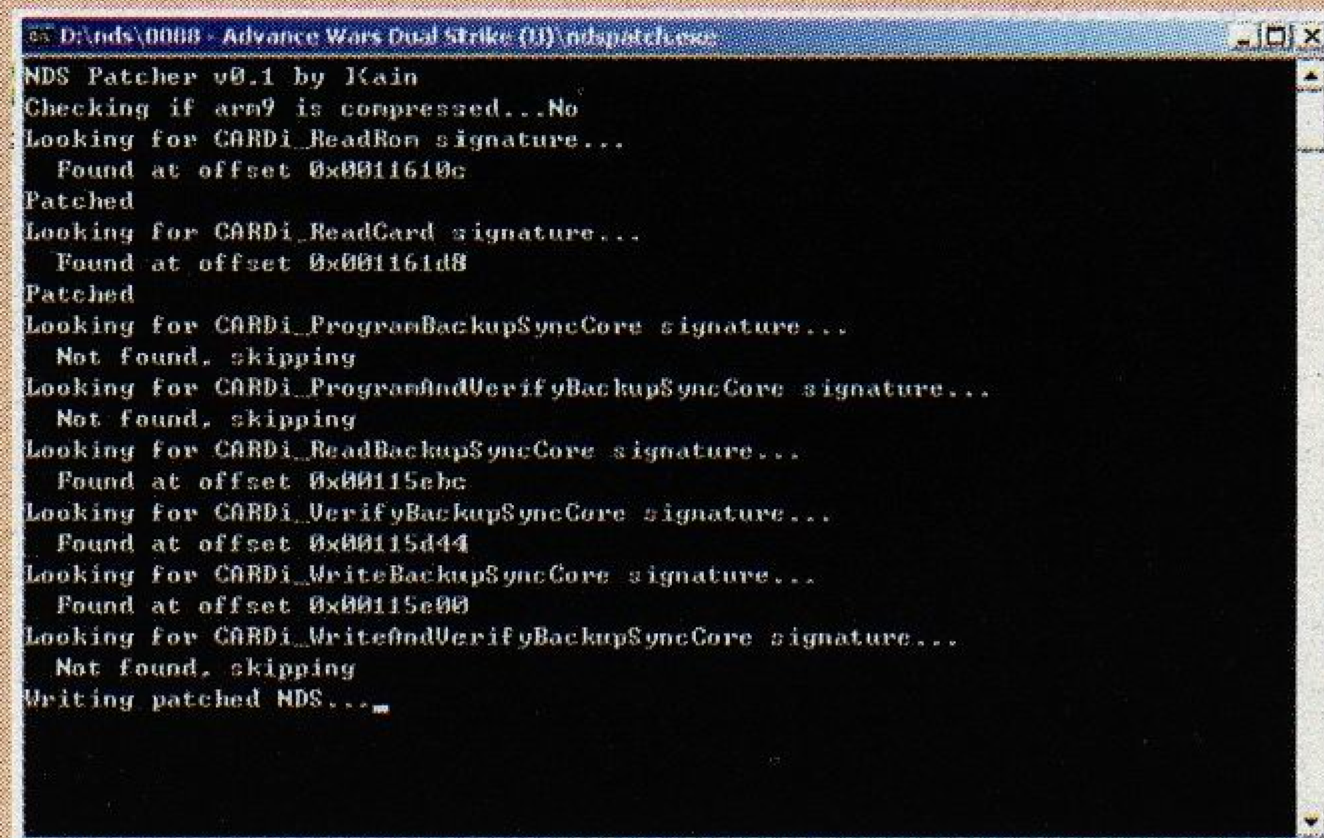
1、下载NDSPATCH，然后将其解压，得到ndspatch.exe。

2、大家硬盘里一定有许多clean版ROM吧，而这些ROM都是压缩的，所以事先需要将ROM解压，然后得到以"xx.nds"命名的文件。

3、将ndspatch.exe拷贝到xx.nds所在的目录，然后用鼠标将xx.nds拖动到ndspatch.exe的图标上，然后松开。

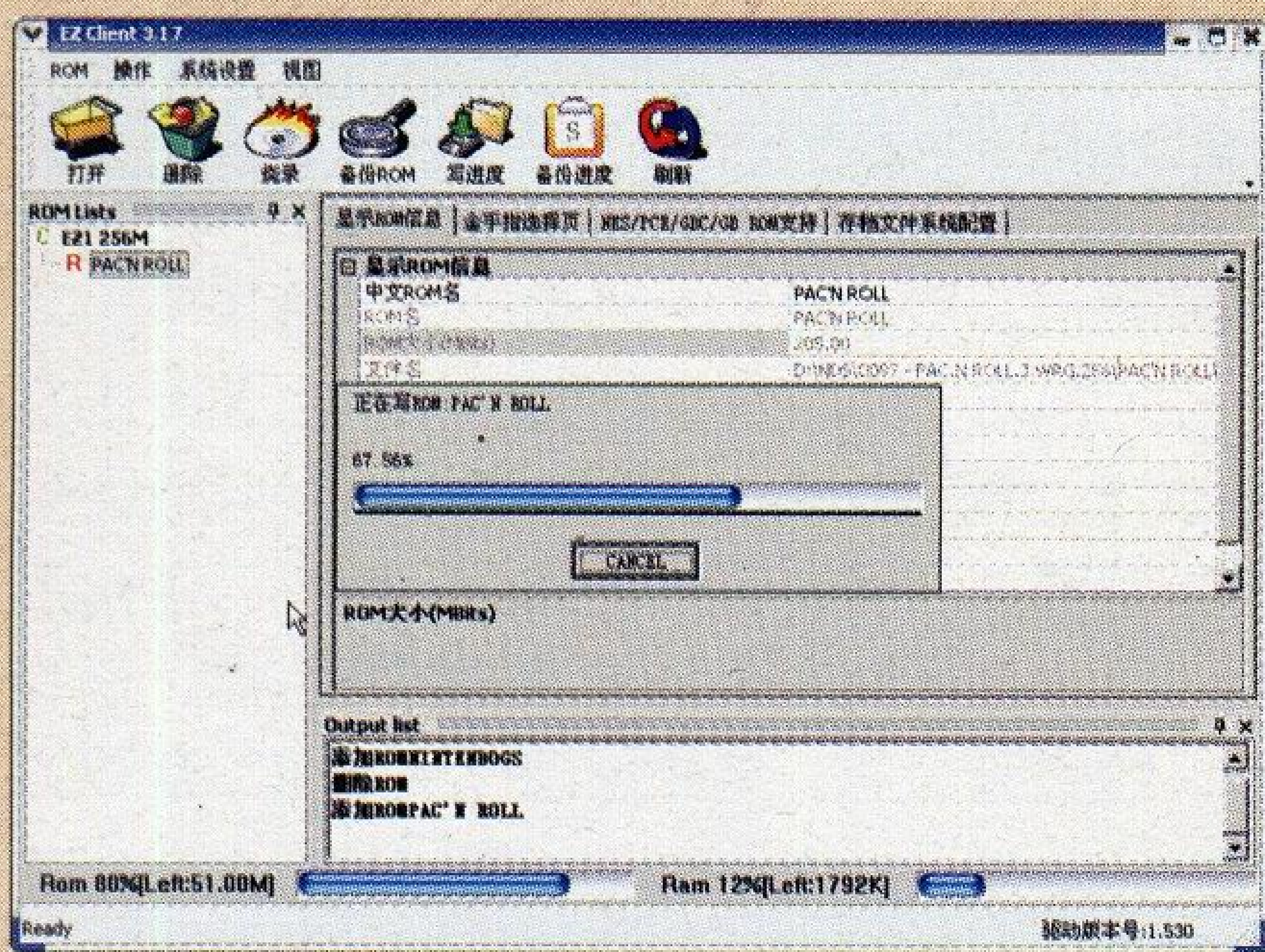
4、这时候会出现一个DOS窗口，并且出现一些提示，不用理会，DOS窗口稍候会自动关闭，同时文件夹里会出现一个以"xx.nds.gba"命名的文件。

经过这几步，我们就得到了打过补丁的文件，而ROM打过补丁后自然也就成了普通GBA烧录卡可以烧录的GBA文件，下面的步骤就简单了。用烧录卡配套的软件将ROM烧录进去就OK，比如EZ FLASH就用EZClient，而GBALINK则用其配套软件就可以了，至于D卡改造的烧录卡，那自然是火线的软件或者GBALINK的软件，总而言之，烧GBA游戏用什么软件，那么



NDSPATCH NDSPATCH NDSPATCH NDSPATCH

天意	想起还在玩GBC上的《口袋金》的时候就曾经只用了一个最普通的精灵球抓住了金鸟。
翔武	能否成功抓住精灵是依靠一定的几率的。





烧ndspatch转换过的ROM也用什么软件，别担心烧不进去，ndspatch.exe生成的文件本来就是GBA ROM，而这也是它能够让普通GBA烧录卡玩NDS游戏的秘密所在！

但是，在烧录的时候大家一定要记住，烧卡模式一定要选择“单卡模式”，当然了，每种烧录软件对于这个“单卡模式”命名都不一样，比如像EZClient就没有“单卡模式”的选项，我们需要在“系统设置”里将“使用引导程序”前面的勾去掉，而GBALINK则是选择“合卡不加入菜单程序”。实际上使用“单卡模式”也就是不使用引导程序，因为如果使用引导程序之后，NDS开机就会自动进入GBA模式，那样我们之前所做的一切准备就没用了。

当然，用ndspatch.exe转换ROM以及烧录游戏是我们准备的一个方面，但是除了软件上的准备外，我们还需要准备两个设备——PASSME和NDS正版卡。首先一NDS正版卡是必不可少的，至于用什么游戏呢，那就随意了，任何游戏都没有问题。但什么是PASSME呢？实际上目前许多NDS烧录卡套装里就有这个东西，它相当于一个引导卡，可以骗过NDS主机，使NDS以为运行的是NDS正版卡，而不是烧录卡。目前市面上有许多种PASSME，除了最原始的PASSME外，现在许多厂家也发售了专门的PASSME，比如GBALINK的SPRITEKEY，电影卡的PASSKEY、NEOFLASH的MAGICKEY、SUPERCARD的SUPERPASS，那么在这么多PASSME中该如何选择呢？实际上在目前看来GBALINK的SPRITEKEY通用性最好，它可以在任何一种烧录卡上使用，而其它PASSME却不能代替SPRITEKEY引导GBALINK，为了减少以后的重复投资，就推荐大家购买



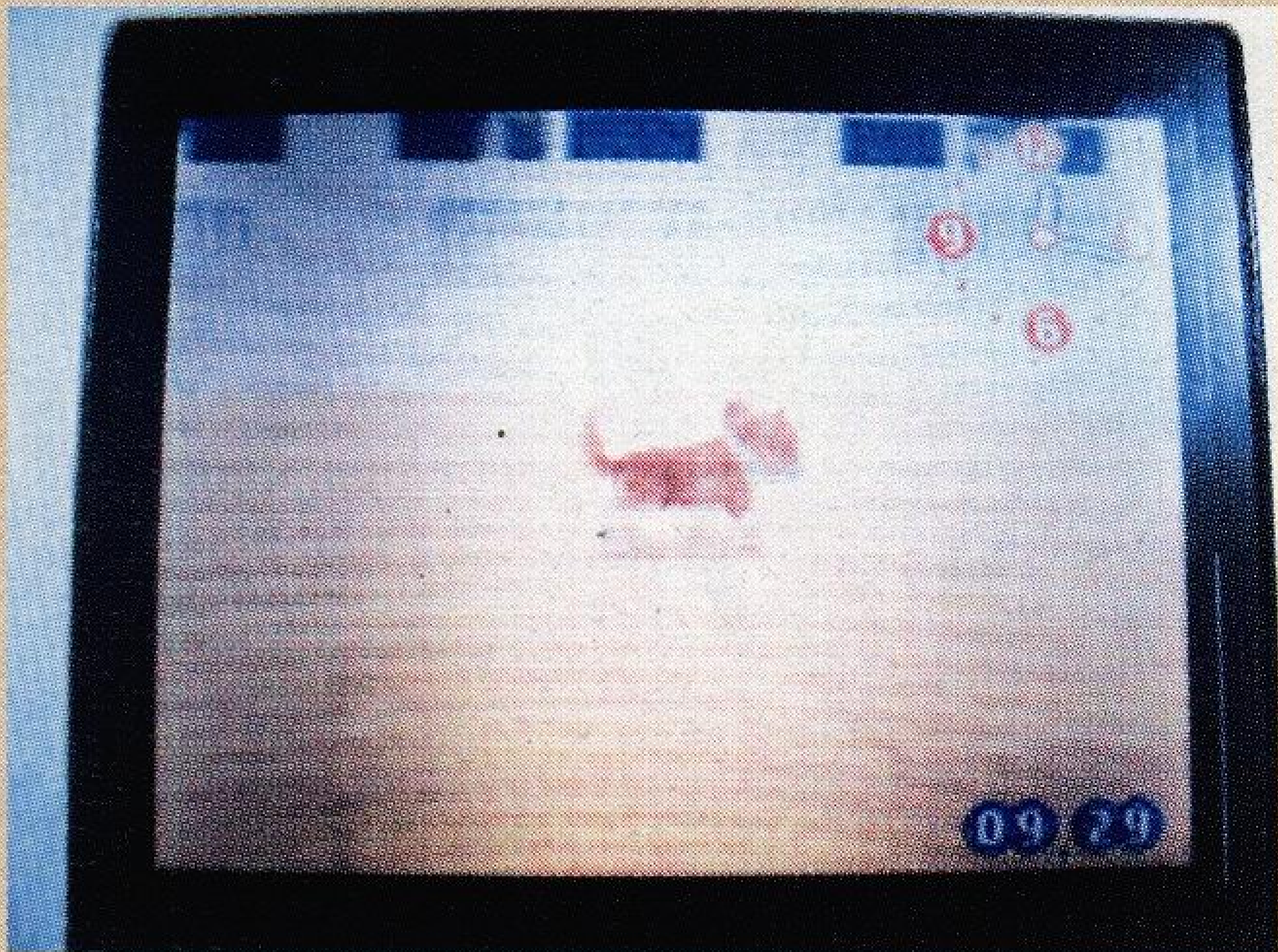
SPRITEKEY，当然了，SPRITEKEY的外观也是众多PASSME里最好看的。至于价格，目前SPRITEKEY的价格是99元，可以去GBALINK官方网站邮购。

准备好这些之后，就可以正式让我们手中的GBA烧录卡玩上NDS游戏了！将插有正版NDS卡带的PASSME插入NDS游戏卡槽，然后再将GBA烧录卡插进GBA游戏卡槽，开机，下面你就可以看到烧录的NDS游戏画面了！

各位真正用手里的GBA烧录卡玩上NDS游戏时才能够明白什么叫“欣喜若狂”，没错，这个软件几乎能够让大多数的NDS ROM都可以完美地运行，包括像许多以前GBALINK之类的



王帏硕 没有游戏就没有快乐的生活。
读者资料 男，14岁，天津市宝坻区岳园小区20号楼3单元502，301800





烧录卡都无法运行的美版任天狗，吃豆，SD高达等，可见该软件之霸道。

这里限于篇幅问题，没法将兼容游戏列表给出来，但是从测试情况看，确实兼容性很好，而且作为一款免费软件来看，它能够让我们闲置的GBA烧录卡再次焕发青春，单从这一点来说就很不错了。

相关问题：

在GBALINK上使用的问题：由于GBALINK的烧卡软件目前只支持512M的卡带烧录NDS游戏合卡，所以128M以及256M的卡带就只能烧录单个NDS ROM，但是在使用中发现，如果烧录完NDS游戏后还有空间的话，还可以烧录GBA游戏，即使在引导的时候也只会引导第一个NDS游戏，而剩下的GBA游戏则可以以GBA模式运行。这一点是其它烧录卡如EZ FLASH、XG FLASH等做不到的。当然，像M3、SC等本来就支持多个NDS游戏的烧录卡则可以烧录多个NDS游戏。

《任天狗》的兼容性问题：许多朋友在烧录《任天狗》时都发现了，美版的《任天狗》用这个软件转换后运行时会有问题，而这个问题比较奇怪，不是游戏不能运行，而是出去遛狗以及喂食等选项都会莫名其妙地丢失，这样一来菜单丢失了就没办法继续养下去了，呵呵。但是日版任天狗却没有这些问题，所以大家还是玩一下日版的《任天狗》吧。

存档方面的问题：有些朋友反映在使用NDSPATCH后会出现正版卡存档丢失的情况，其实这个问题确实存在，这可能是因为某些转换过的ROM需要将存档保存到NDS卡带中，这样就会导致原来的存档丢失，但是经测试，大多数ROM都是将存档保存在GBA烧录卡的SRAM中。

目前发布的NDSPATCH只是第一个版本，还有许多不成熟的地方，但是尽管如此，它已经为NDS烧录卡界带来了许多冲击。一方面是玩家的选择更多，有了它，许多原本购买NDS专用烧录卡的玩家用以前的GBA烧录卡就可以实现NDS游戏功能，这样一来还有必要买NDS专用烧录卡吗？另一方面，烧录卡厂家可以参照这个软件提高自己的产品兼容性，为用户提供更多的功能。不管从哪个方面看，NDSPATCH的出现对玩家们是有百益而无一害的，相信随着以后新版本的出现，它会给我们带来更多的惊喜，让我们拭目以待吧！

文/窗外不归的云 责编/天意





NDSPATCH NDSPATCH NDSPATCH NDSPATCH

陶韬	玩腻了sp、nds后居然又喜欢上了《口袋黄》重玩第五遍的感觉就好像久违的老朋友那样。
读者资料	男，15岁，江苏省苏州市阊门北码头51号西303室，215003



掌上风暴

文/安娜 责编/雪人

国产手游PK韩国市场

由国内手机游戏开发商制作的手机模拟类游戏《大汉王朝》继2004年在移动百宝箱取得骄人业绩后，2005年在亚洲其他市场也捷报频传，2005年上半年在香港和记3G游戏服务中大受欢迎，下半年更是乘胜进入韩国市场。据韩国权威游戏网站mportal的数据，《大汉王朝》（在韩国名为《楚汉志》）自9月15日在韩国三大之一运营商的LGT上线后，下载量不断攀升，目前已成为热门排行第一位的游戏，并被素以严格著称的mportal评得高分（81分），为中国的手机游戏争得了荣誉。据悉，该游戏近期将在韩国另两大运营商SKT、KTF上线，让我们共同期待《大汉王朝》为中国手机游戏赢得更多荣誉！

초한지

楚漢志
초한지외전
"한무제편"
©2005 CYBERHILLS CORP.

장르 : 전략/시뮬레이션
분류 : 다운로드형
출시일: 2005.08.15
개발사: 사이버힐즈

MPORTAL 평가점수 : 82 점



내폰에 저장하기
개발사게임소개
오류신고

게임소개



초한지는 2천년 전, 중국의 머나먼 서역으로 안내해서 모바일을 통해 중국 한나라 시대의 영광을 누리게 이끌어 준다. 게임 봉 재미있는 외교, 전투, 각종 특산물, 퀘스트 시스템 및 여덟 가지 특성의 건축물들은 대형 SLG게임의 무궁무진한 매력을 맛보게 한다.

这款游戏的背景是《史记》记载的白登之围开始，到汉朝建国初年。在这个时期，匈奴屡犯我境，汉高祖刘邦亲征被围白登，侥幸脱困后，认识到汉军当时实力不及强悍的匈奴铁骑，于是对匈奴采取了韬光养晦的策略，一面送礼和亲，一面积极富国强兵养马。历经文、景二帝，到汉武帝时终于开始了对匈奴的反击。该游戏采用了斜45度视角，立体感很强。游戏中地图等数据完全参考史实编定，此外，游戏外交系统设计也很丰富，可以送礼、勒索，也可结盟、宣战，远交近攻还是驱虎吞狼，都在你一念之间。

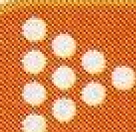
手游版怪物猎人

自从CAPCOM公司于TGS2005宣布开发手机iMODE版人气游戏《怪物猎人i》以来，这部游戏便广受玩家的关注。目前CAPCOM正式公布了《怪物猎人i》游戏画面以及具体情况。这款游戏将采用全3D画面进行表现，整体游戏系统包括游戏界面与PS2版无异。游戏将采用全新的大规模3D控制引擎，并借鉴了PSP版的制作技术来描绘体形比主角庞大10倍以上的巨龙等怪物。游戏中的武器合成道具合成系统将得到全面的保留。是否对应网络目前CAPCOM公司的开发人员尚未明确表态，按原作情形进行推断本作很有可能会加入网络联机元素，与同伴共同战斗。目前该游戏预定于2005年冬季开放下载服务，收费形式为包月月费315日元（约25元人民币）。

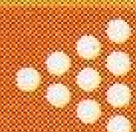


花剑飞 神游的掌机可欲而不可求，价格总高出一截，我们学生阶层，有心支持国货，可没能力出得起那价啊！

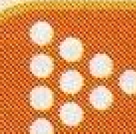
读者资料 男，17岁，江苏南通学田新村77#-607，226001



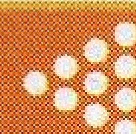
《神役》开放城战系统



你见过十万人在线PK的盛况吗？你想结交同一城市的《神役》玩友吗？你想一展才华成为江湖领袖吗？随着《神役》1.53版本新开放城战系统，你的这些梦想都有了实现的可能！《神役》城战系统指的是同一个城市的游戏玩家在游戏中通过一个共同的标识来互相识别，同一个城市的玩家还可以通过同城聊天系统互相沟通 。玩家不但可以通过自己的努力提高自己的积分，为本城的总积分做贡献，更有可能能成为该城市的城主。还可以联合本城玩家为了自己城市的荣誉在游戏中共同战斗。每个城市根据玩家游戏年龄+个人积分的综合评定值由系统自动选出城主一名，副城主两名。城主有权力任免该城市的玩家封号，城主还有权向其它城市下战书发起PK邀请赛。也有权力接受其它城市的挑战，组织本城的玩家与别的城市玩家互动。若城主连续两天未上线，副城主有权代理城主管理城市。为避免城主个人霸权，城主每周更新一次，任期一周。此外城主还是城市形象的代表和发言人，有义务为本城市民的利益做各种宣传和外交。

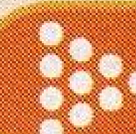


《大长今》全版本主题曲MV手机视频

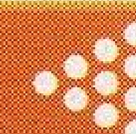




随着电视剧《大长今》的热播，广大观众的视线也从“超女”转到了“长今”。如果你恰好是一位“今粉”，那么千万不要错过盛大“指欢堂”的这个《大长今》全版本主题曲MV手机下载特辑。在这个特辑中，你可以下载到目前市面上所有可以见到的《大长今》主题曲MV，还可以学到各国版本MV的中文谐音版歌词。



无限乾坤大抽奖



随着手机网络游戏《无限乾坤》1.2版本即将面世，《无限乾坤》的开发和运营单位北京道隆科技有限公司特别举办了一个颇具诱惑的抽奖活动：活动名称为“《无限乾坤》双喜临门，珍藏浮雕等你拿”。该活动的举办时间为10月10日—10月30日。这个活动中设计的关键人物为“百晓生”，“百晓生”是《无限乾坤》世界中的万事通，武林中的一举一动都逃不过他的眼睛，同时他也在谱写武林中的英雄榜、新人榜等种类齐全的各类武林排名，所以凡进入《无限乾坤》世界的新玩家想要有朝一日在《无限乾坤》中金榜提名，都需要到“百晓生”处先登记一下。参与活动的玩家需在游戏内到一个叫做“百晓生”的NPC处登记，登记后即可获得一个密码，请牢记此密码，凭此密码玩家可以到指定地址获取免费图铃下载。

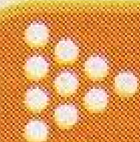
获得密码的方法如下：注册玩家从新手村出来就会看到“百晓生”（玩家新手都会出生在新手村），他驻留在新手村门外，头上顶着名字。玩家找到他，在场景内按“5”键进入菜单，然后选择“1”键进入景物子菜单，此时场景内就会出现光标，移动光标到“百晓生”处，再按“5键”进入“百晓生”个人菜单，选择“登记”项即可在武林新人榜上留下自己的名字，继续选择“获取密码”项，即可获得密码，密码会自动出现在屏幕上。



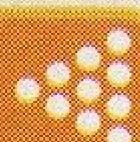
在活动期间内，凡在“百晓生”处登记过的玩家都将进入《无限乾坤》武林新人榜，此期间如玩家经验达到1000以上，即可进入活动最后将进行的《无限乾坤》珍藏浮雕大抽奖。活动奖品如下：

1、获得密码的玩家可登陆《无限乾坤》wap网站免费下载众多移动梦网收费才能获得的热辣手机图片、铃声；

2、《无限乾坤》珍藏浮雕，该浮雕为《无限乾坤》珍藏版金属浮雕，奖品限量10份。



本期PDA游戏 TOP5



雷神之锤III

游戏类型：FPS　上市日期：2005年11月

适用机型：Pocket PC

似曾相识的场地，似曾相识的人物，这就是十分怀旧的《雷神之锤III》，那款若干年前用来考验PC机能高低的经典FPS游戏。该游戏的前几部作品均已经被一群狂热的雷神之锤粉丝搬上了PDA舞台，现在这批战士将"魔爪"伸向了《雷神之锤III》，目前，《雷神之锤III》的移植工作已进入了尾声，从放出的截图来看，保持了九成原作水准，光影渲染丝毫不亚于当年PC的表现，十分值得期待。



Spooky Hollow

游戏类型：RPG　上市日期：2005年10月

适用机型：Pocket PC

《迷你高尔夫球2》的一个衍生小游戏，在这款游戏中你将扮演一位捉鬼大师，用精湛的高尔夫球技术来降伏那些游荡在镇子里的幽灵们。虽然游戏中的高尔夫球分量很重，但该游戏却是一款以故事情节为主线的角色扮演类游戏。在游戏中，你将看到孤魂野鬼们与你的精彩搞笑对白和美国西部小镇的优美风光。该游戏为标准18洞高尔夫游戏，只不过那些果岭、草地在这里被地牢、鬼屋和鬼火车所取代了，当然，球童也变成了万圣节南瓜。



Water world

游戏类型：TAB　上市日期：2005年10月

适用机型：Pocket PC

精致细腻的背景，神秘的印加音乐衬托，使人彷佛置身在古老国度里面……只不过此游戏的主角不再是那只石青蛙了，换成了《泡泡龙》里那把泡泡枪。游戏的玩法与《印加古青蛙》大同小异：各种颜色的珠子会沿着轨道往前滑动，你必须遏止珠子们滚到轨道终点的洞里去，减少珠子的方法很简单，凑足3个以上颜色相同的珠子即可消去。不过在这款游戏里你除了要应付那些不断涌来的珠子外，还要消灭那些来犯的海洋生物们，比如横行霸道的熟螃蟹等……



Hello Moto

游戏类型：SPG　上市日期：2005年10月

适用机型：Pocket PC；Palm OS

看到这款游戏的名字别误会，《Hello Moto》是一款很出色的越野摩托车游戏，这款游戏的专业性很强，它是由一家名为MotoGear的专业摩托车游戏制作公司经过两年时间开发完成的。该游戏集合了多个世界越野摩托车知名赛道，现实中越野摩托车的操作感在游戏中被真实再现。同时，游戏还支持成绩上传功能，你可以将自己最好的成绩上传至官方网站与全世界所有玩家分享越野乐趣。



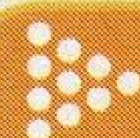
GeoRally EX

游戏类型：RAC　上市日期：2005年10月

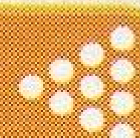
适用机型：Pocket PC；Palm OS

赛车一直都是不少追风男人们的心头最爱，这一点在《头文字D》身上我们便可窥见一斑。《GeoRally EX》是一款很火爆的街头赛车游戏，该游戏的3D表现可谓目前PDA赛车游戏中的最高水准，除了车体外，比赛中的树、岩石、森林、沙漠、城市等景物也经过了精雕细琢。该游戏共收录了15条经典赛道，城市、沙漠、草地一应俱全。同时游戏还提供了多种可调节视角供玩家选择，进一步加强了游戏的刺激感。





本期手机游戏 TOP5



赤壁之战

游戏类型：ACT　上市日期：2005年10月

适用机型：Java

公元208年，曹操率兵百万南下，孙刘联军以少胜多，在赤壁一举击溃曹军，本作正是一款再现当年这场著名战役的游戏。这款游戏的整体风格与街机游戏《吞食天地2》相似，玩家可以选择关羽或赵云进行战斗。敌方除弓箭兵、铁锤兵等杂兵外，还有夏侯敦、曹仁等六员大将镇守关卡。此外，游戏中兵器种类也很丰富，玩家要合理利用，才可过五关斩六将，与终极BOSS曹操对决。



火影的复仇

游戏类型：ACT　上市日期：2005年10月

适用机型：Java

很明显,这又是一款仿《火影忍者》的“擦边”游戏。格鲁达和芥是一对青梅竹马的恋人，但掌管冥界的巫王带走了芥，不死心的格鲁达独自踏上了寻找芥的旅途。本作不但保留了前作《火影女忍者》优秀的操作手感和流畅的画面，而且还增加了全新的超霸技。同时还首次引入升级概念，主角能通过升级来强化自己的技能和武器，升级技能再加上双层动态卷轴画面效果，肯定让你大呼过瘾。



孝庄传奇大漠公主

游戏类型：RPG　上市日期：2005年10月

适用机型：Java

《孝庄传奇之大漠公主》是一部由电视剧《孝庄传奇》改编的手机游戏，该游戏画面采用Q版卡通表现形式以及典型的回合制“地雷式”战斗模式，与当年红极一时的《皇家骑士团》有几分相似。而在游戏系统设计上该游戏又参考了《英雄传说》系列，可见开发小组的良苦用心。该游戏画面中规中矩，操作简单，游戏中的迷宫和场景设计与当年FC上日式传统RPG有些神似，比较怀旧。



美少女养成计划

游戏类型：SLG　上市日期：2005年10月

适用机型：BREW

《美少女养成计划》是目前CDMA手机BREW平台第一款养成游戏，玩家将以父亲的身份对一名身世不明的女孩进行各种教育，培养女孩各方面的能力。通过美少女的人生经历及各方面的能力，从而决定她的未来的命运走向。该游戏事件体系庞大复杂，我们可能会邂逅王子，也可能遭遇黑街老大，在我们的小女孩的成长历程中，玩家会重温许多昔日的温馨，体会到成长的烦恼。



圣翼传

游戏类型：ARPG　上市日期：2005年10月

适用机型：BREW

《圣翼传》的游戏情节跌宕起伏、引人入胜，在这里玩家能找到网游般的战斗感觉：打怪、升级、交易、任务等功能一应俱全。游戏中有法师和战士两种角色，灵活的点数分配系统可以将升级所取得的点数分配到敏捷、力量、精力、法力四个属性中。主线任务和支线任务错综复杂，十多种魔法和特技，几十张广阔的地图，近百种怪物和NPC，数百种属性各异的装备道具等着你去发掘。



李晨琛　中秋之夜，孤身在外的我，静静地品味着《掌机迷》的每一页，也未尝不是一种新的体验。

读者资料　男，23岁，山西太原胜利街山西机床厂精修队李健转，030000

女生游戏GO

文/nakazawa 责编/暗凌

孤岛冒险 Lost in Blue

厂商:KONAMI 发售日:2005年8月25日



在近期的DS作品中比较适合女生们的游戏首推口碑不错的《孤岛冒险 Lost in Blue》，无论设定还是游戏本身的特点都非常符合女性玩家的口味，而作为主角在游戏中冒险的自己要去“经营”的却是一段别有滋味的野外求生的冒险生活，在游戏中用各种极尽可能的方法来体验这种特殊的经历正是本作最大的卖点。

《孤岛冒险》系列其实早在GB时代就已成名，1999年6月17日和2000年的7月19日分别发售过《孤岛冒险者》和《孤岛冒险 脱出双子岛》两款以孤岛冒险生活为主题的游戏，其实就基本的游戏设定和理念来说，系列前两作与DS的本作并无大异。尽管这是一个以独特的创意而受到关注的游戏，但也摆脱不了生不逢时的宿命，在当时机能条件的制约下，GBC并没有赋予其充分的发挥空间，最终叫好不叫座也是无奈的客观现实，毕竟以生存冒险为主题的游戏还需要更多贴近该主题的特殊机能要素来支持。



时过境迁，如今掌机的机能已经取得了飞跃性的提升，DS也足以实现目前的绝大多数创意，于是KONAMI于五年后将当年那款被埋没的创意游戏再次搬出，借助于DS强大的特殊机能推出系列第三作《孤岛冒险 Lost in Blue》，并且还融入了更多新的创意，使触控、双屏和MIC吹气都得以施展于游戏之中，让玩家们重新来认识和体验这种生存冒险。

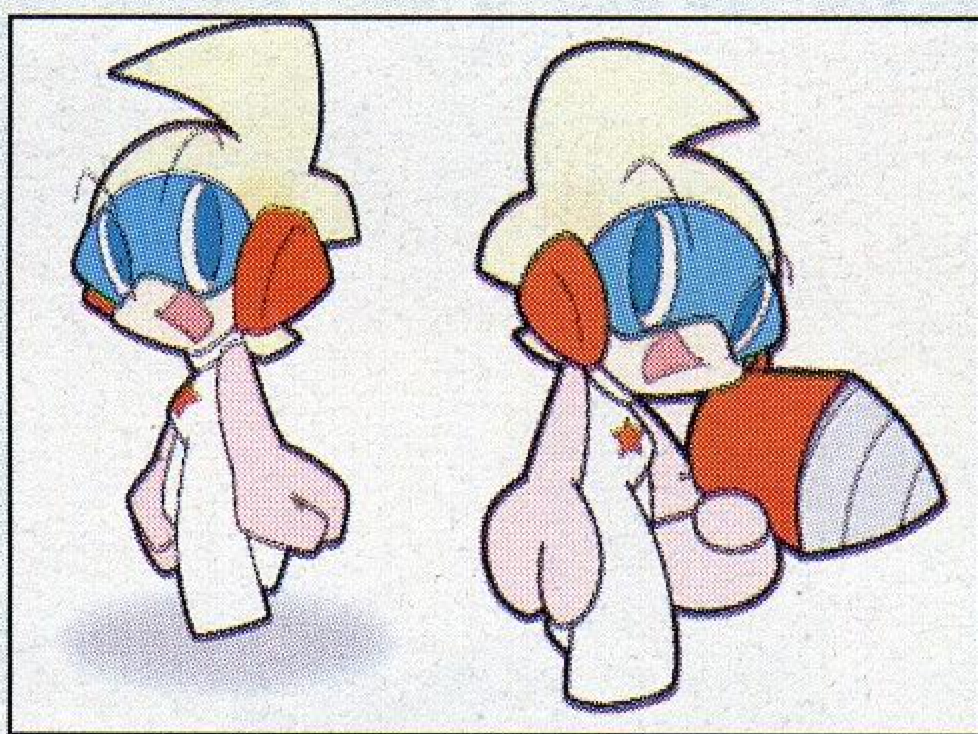






DS的本作中玩家要扮演的是一位漂流到无人荒岛的落难少年大智（だいち），将与同样也是落难者的女主角葵（あおい）在这孤岛上一同生活。大智是个富有挑战精神的普通中学生，而与其邂逅的葵则是一名近视少女，两人不幸落难于孤岛却有幸结识。为了能够继续生存下去，大智将与葵分头行动，去寻找和利用岛上的资源如淡水、食物和火种等生活必需品和材料，还可以自己将这些材料进行组合加工，做成各种生存所用的工具。不仅如此，还要继续在这里冒险并寻找各种逃脱的方法，毕竟离开这个四面环海的孤岛才是游戏的最终目标，当然，游戏中的感情交流也是有必要的。不过MM玩家们不必遗憾于一开始只能选用大智来冒险，当完成一周目通关后再重新开始游戏可是能够选择葵的哟。

女生SHOW



安娜·霍特玛娅是从德国的钻子学校毕业的钻地高手，在年幼的时候母亲因为意外的事故而去世，也正是那之后她才决定要奋力学习成为一名职业的钻地高手。顺利毕业后她的实力与主角阿进不相上下，因此促进了两人之间的竞争而成为宿敌。因为较早自立且性格好强，安娜在装扮上比较男性化，被许多人认为是男孩，不过这一点早就被细心的阿进察觉到了。安娜最喜欢的食物是白汁鱼，她的家在一所高级公寓中，机器人霍林咖Z则也住在安娜家中一边帮其做家务，一边学习人类的行为，她们自然也成为了最要好的朋友和工作上的最佳搭档。

作为《钻地小子》系列中的女主角，安娜的正式登场其实是在2000年街机上的《钻地小子2》，是当时为了满足二人对战模式而特别增加的人物，不过没想到的安娜一出场就得到了玩家们的青睐，甚至不少人更倾向能力稍强而可爱的安娜而使主角阿进一度被冷落。新人设的成功使NAMCO看到了对系列进行设定上全面丰化的必然，因此才将《钻地小子》系列中的人设从当初仅仅单纯的只应付于游戏，逐渐发展为有完整故事背景并继续发展，游戏的新人物也随着系列作品的逐年推出而增多，当然这些都离不开安娜的成功。



安娜在掌机上的登场则是2001年3月21日GBA首发上移植街机的《钻地小子2》，她被设定为与阿进有着同样能力并与之呈竞争关系的角色，但一直是仅此而已，完整的角色形象和背景设定是在2004年底DS的《钻地小子 钻地精神》推出后才得以完全的诠释。

特别推荐

音乐游戏也是MM玩家们钟爱的游戏类型之一，从街机的DDR和PARAPARA受欢迎程度就可以看得出来，如果看到有MM一边吃着甜筒冰淇淋一边轻松地跳完180，想必男生们也会觉得佩服吧。NDS版的《大合奏！乐团兄弟》已经发售多时了，相信巧手的MM们一接触这款游戏就会喜欢上，游戏中收录了日本流行音乐、世界名曲、动漫音乐以及游戏音乐等共三十多首曲目，还能自己哼歌谱曲，如果花上一点工夫的话甚至可以输入自己喜欢的曲子的乐谱呢！

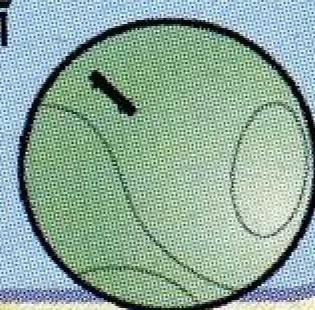


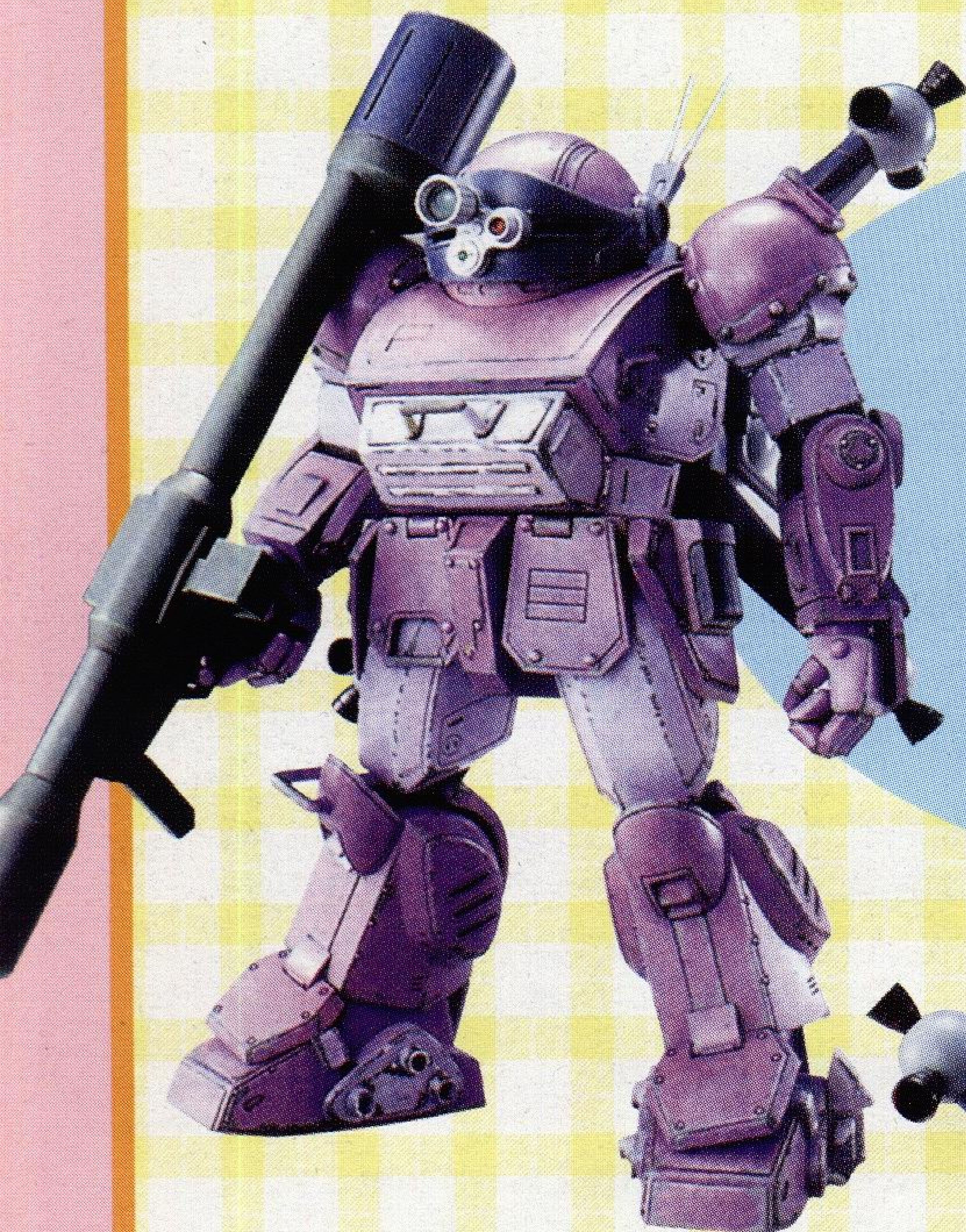
一个人玩《大合奏》多练习就可以熟能生巧，那么两个人玩呢？这里所说的两个人玩是一种本作的另类玩法，一人用左手控制十字键，另一人用右手控制ABXY键，两人合力演奏一首曲子，看看你们能达到怎样的默契。如果业余模式游刃有余，还可以试试挑战专业模式，各位男生们是不是对这种玩法产生兴趣了呢？如果认识的MM也有NDS的话，还可以这么玩：无线联机合奏同一首曲子，一人演奏一行或一段，这么交替进行，也是很考验两人配合的哟！多开动脑筋就可以发现更多新奇的玩法。

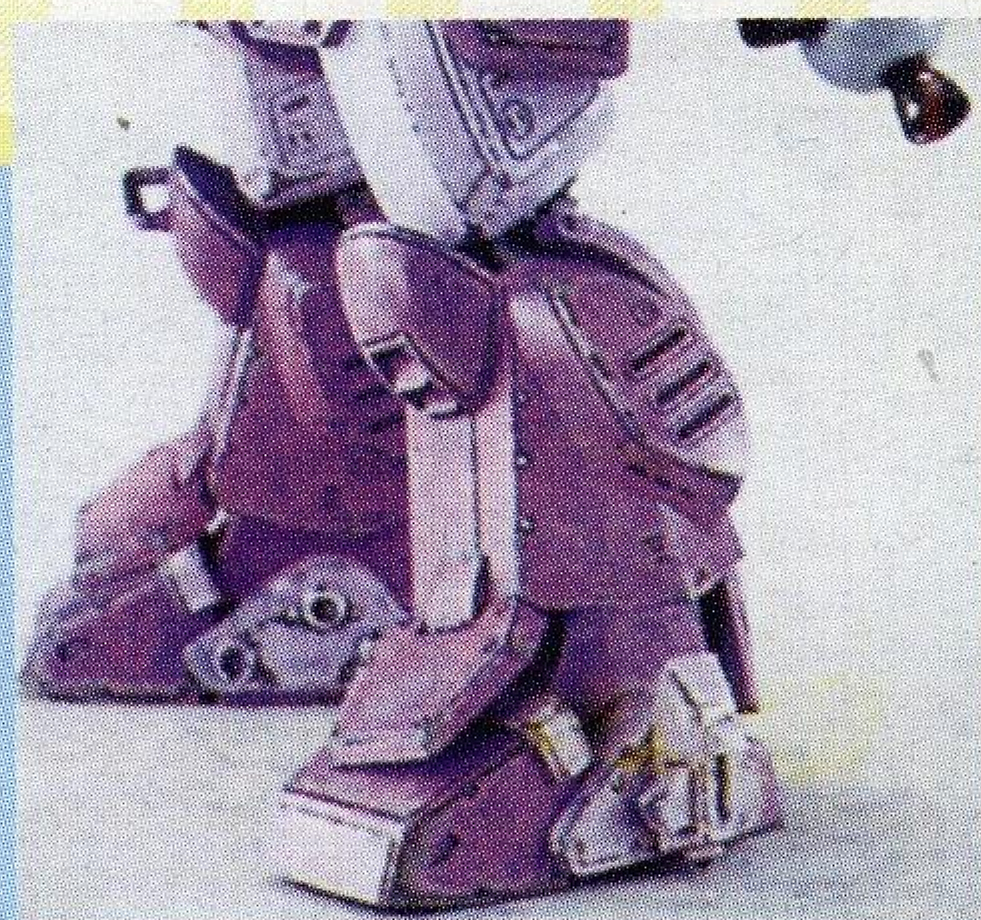


玩具TOYS!小屋

要说能够影响整整一代人的动画，EVA当之无愧，历经了近二十年的风雨，以其为题材的游戏、音乐、人物手办多达上百种，而超高人气的女主角凌波·丽更是多少少年心中的女神。本期题头就是丽的最新手办。 责编/天意

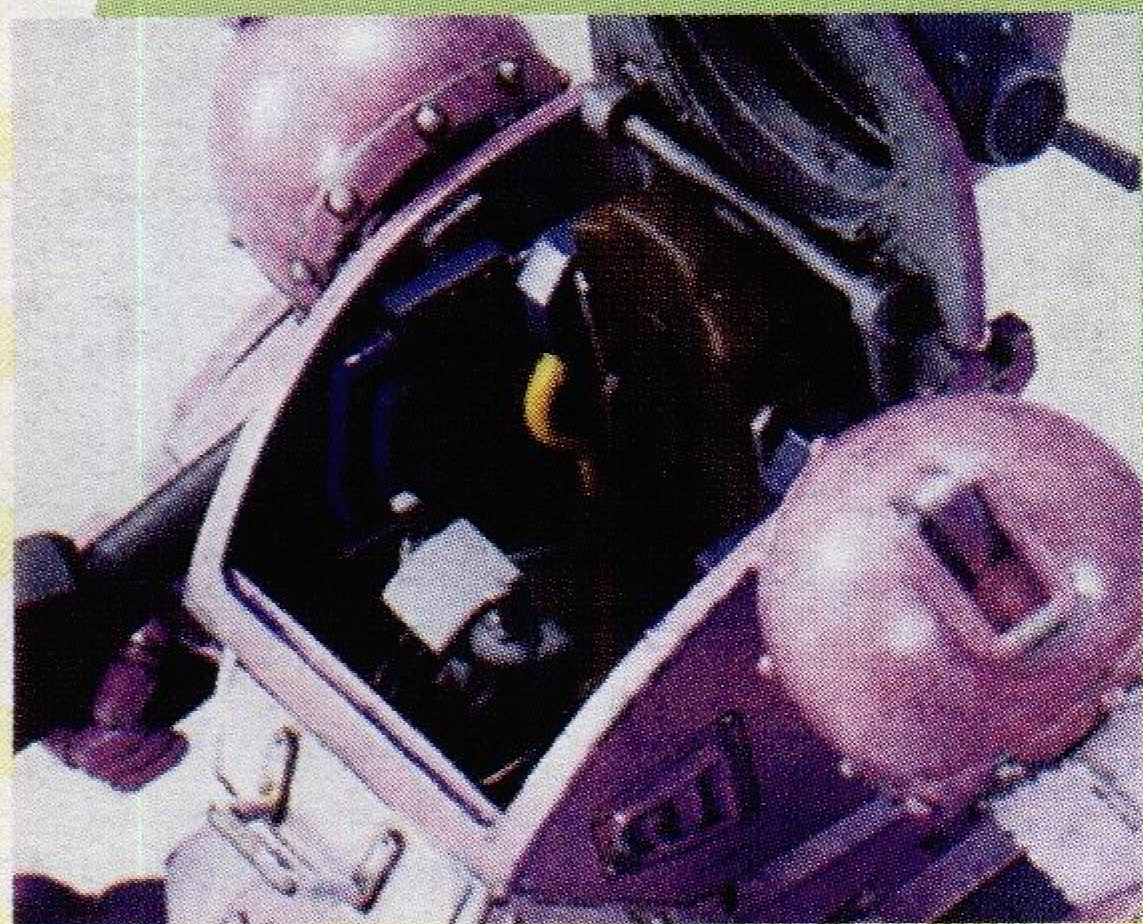


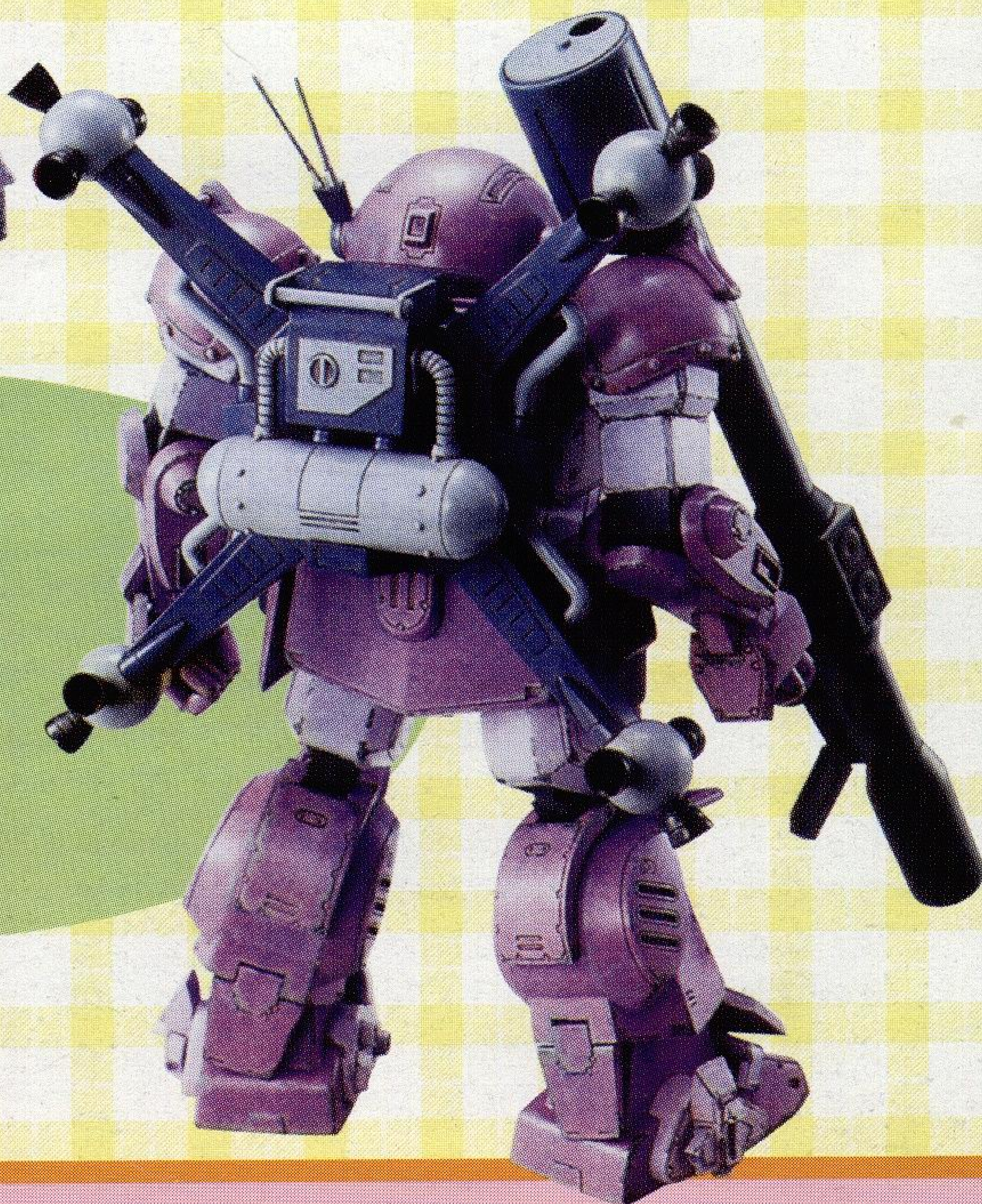


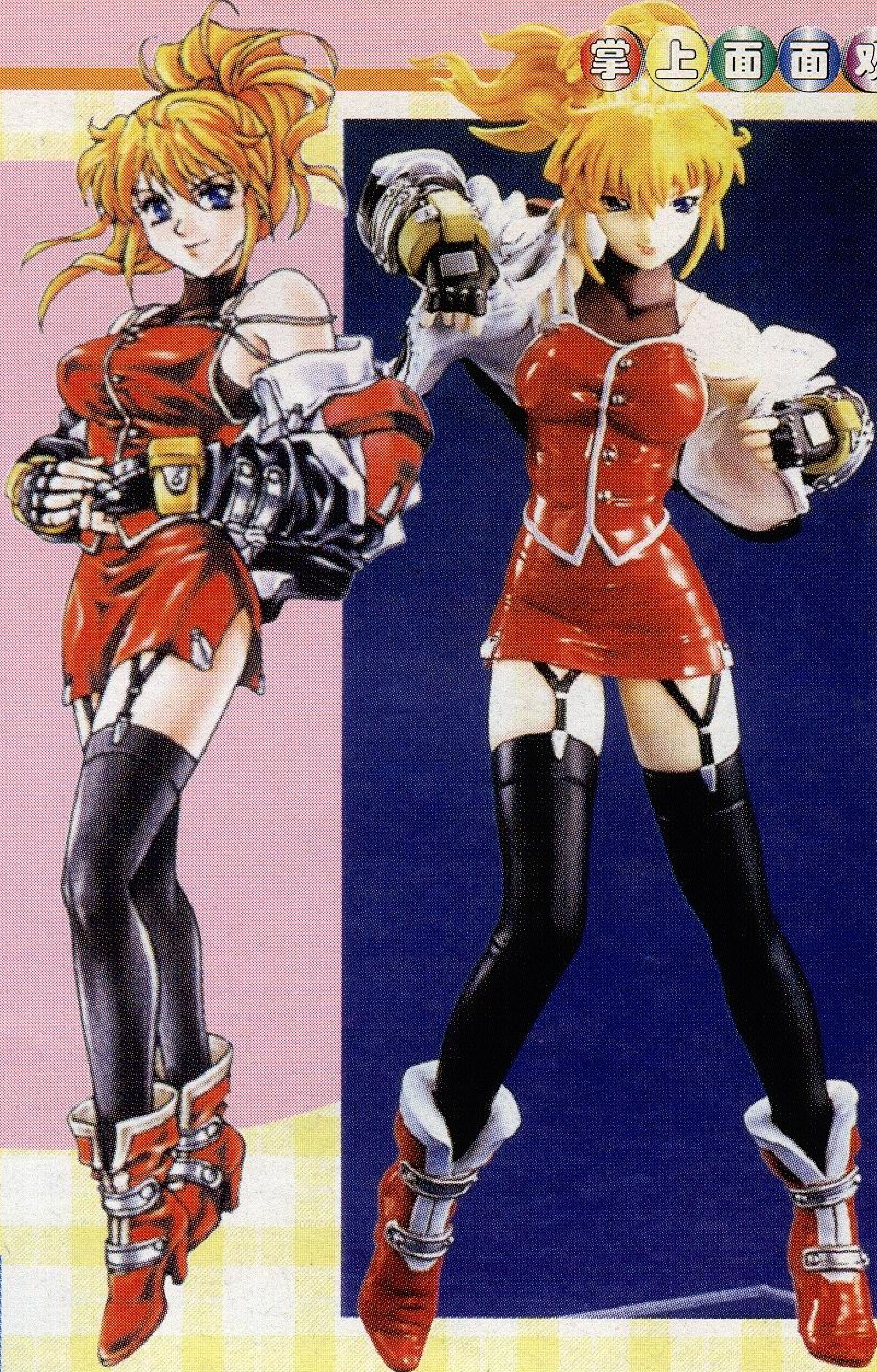


←本期让大家欣赏的机器人长得圆头圆脑，像渣古但是又不是，它就是动画《装甲骑兵》中的ATM—09—ST SCOPEDOG。熟称的眼镜斗犬。GBA上的《机战A》里它可是登场过了哦。模型由TAKARA于7月中旬发售。

↓驾驶舱在胸部，头部打开后驾驶员就可钻进去。模型作者在驾驶舱里，只将操纵杆下方的线材类施以轻度的追加修饰细节。看起来相当细腻。







→机战OG中ATX小队，白骑士驾驶员艾克塞琳·布朗宁的人物手办由北原康介制作的，其以原画设定为基础，将其半脱夹克，披于肩膀的姿势完美地重现了。人物的眼部神情刻画得很细致，而头发随风飘动的那种动感也被表达出来了。

虽然其本人个性和其机体一样非常轻盈，但是本身的高度洞察力却往往能看穿事物的本质，而发表含有深意的言论。由于战斗力超强而挤身于王牌驾驶员之列。和南部响介即是搭档又是恋人关系。



←高达0079中拥有“赤色彗星”称号的男人——夏亚·阿滋那布的人物手办。人物全高12英寸。我们可以脱下他的面具正面仔细观察他的面部，其面部的表情以及战斗时凶狠的眼神特写都很到位。衣服的前、后襟都被特意的剪裁出来。不过我们可以看得出来此夏亚带有很浓厚的美式风格。手办附送夏亚的眼罩、头盔、腰带、光束配件一套。BANDAI将于9月中旬发售。售价13440日元。





PG寻宝团

责编/天意

提到“卡片对战”也许大家会想到童年时趴地上拍卡片的时光吧。但是现在“卡片对战”已经进化到一个新的境界。漫画《游戏王》中的主角游戏就是通过卡片和对手战斗的，而之前介绍过的《SD高达外传》也是卡片类游戏。本期就介绍一下最近的几款卡片游戏。



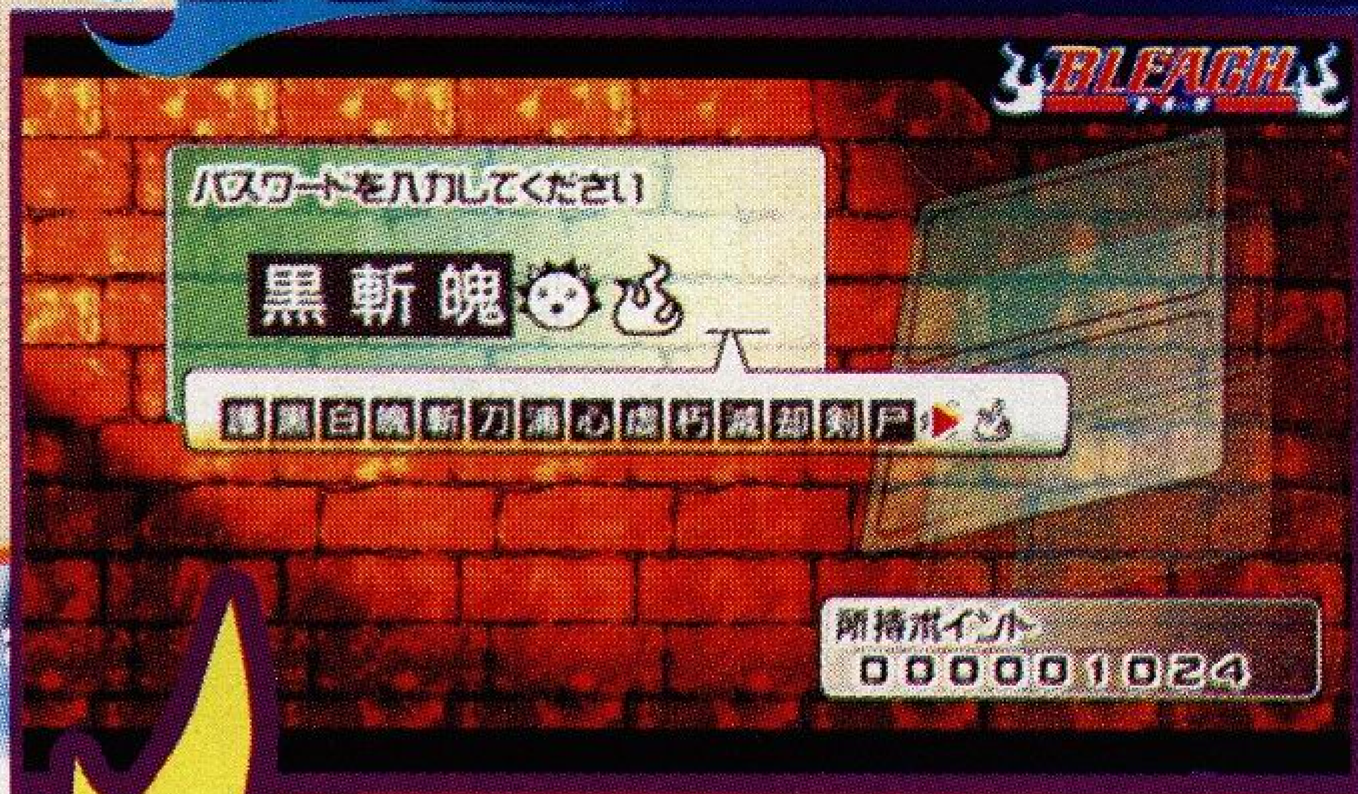




←增加了新的伙伴，新的武器，「残月」在手，战斗将更加激烈。



BLEACH ブリーチ SOUL CARD BATTLE



←PSP游戏中的密码输入画面，在其中输入「灭尸朽白心白」将会发生什么呢？



以目前还在连载的热门动画《BLEACH 死神》为题材的卡片对战游戏《BLEACH灵魂卡片对战》。最大的特色在于动画中出现的人物都将登场，而且能和PSP上的《死神》游戏进行互动。在PSP游戏中输入卡片游戏的密码,接着游戏中将会有不可思议的事情发生……

由BANDAI公司2005年03月推出,价格为：6枚装每张158日元,自动售货机贩卖的 4 枚装每张100日元。在游戏的官网上有对战的方法：http://www.carddas.com/bleach/

GBA版《游戏王 怪兽对决 国际版2》



GBA版的《游戏王 怪兽对决 国际版2》，里面有同捆发售的三张游戏用卡片，既能玩GBA又能享受对战的乐趣。此外还有参加全国大赛用的明信片，（当然是在日本举行的啦。）如果各位是真正的游戏王爱好者，有信心又在日本有认识的朋友的话可以把参赛的明信片寄卡片游戏。

游戏王官方卡牌 全2套



最新的SD卡２枚组。此外还同捆了两套最新的卡牌！在看过教学DVD之后，可以和朋友们一起练习卡牌对战！把2套卡牌组合在一起的话，可以得到强化的效果？不想当菜鸟的话，就好好练习吧！本套游戏由KONAMI公司于2005年4月28日发售，售价7140日元。是游戏王爱好者的收藏极品哦。（本套软件也同捆了游戏王官方教学DVD，以及游戏王 ONLINE的一些资料！）

SD预组套牌，［龙之力量］和［不死族的威胁］

谁是《游戏王 怪兽对决2》全国大赛的决胜者？



现在立刻寄出明信片！

遊戯王 デュエルモンスターズ BEGINNERS PACK

《游戏王 怪兽对决2》的大赛于2005年7月在日本开始。只要寄出随游戏一同发售的明信片，就有机会参加1500人的决斗者大会。大家都在期待着强力对手的到来！







口袋漫画 最新神奇宝贝特别篇20集介绍

期待很久的口袋妖怪漫画——《神奇宝贝特别篇》20卷终于在9月发售了，还是大家熟悉的吉美出版社发行。本卷在激烈的战斗中又穿插了许多新的秘密。最让人高兴的是本卷特别附送的那张海报图片，正面是神兽大集合，背面是名场面汇集，制作非常精美，很值得收藏。

本卷对路比和莎菲雅的战斗描写并不多，刚开始就撇开他们写道馆首领。由于超古代神奇宝贝在芳缘地区肆虐的程度已经扩大到水静市，设在水静市的神奇宝贝协会大厦紧急变成飞船转移。协会会长亲自指挥作战，而娜琪和米可利投入了与超古代神奇宝贝的战斗中。另一方面，等待新人训练家（不是小光……）的小田卷博士遭到洪水袭击，木守宫和图鉴被冲走，恰好被准备和老爷爷一起避难的小光捡到。这时，感知到小光身上有特别力量的千里出现，带着小光到天空之柱特训，原来千里不辞而别是为了让小光复活裂空座！最后千里把他的沙漠蜻蜓送给了小光。小光能拯救世界吗？本卷又卖了个关子……



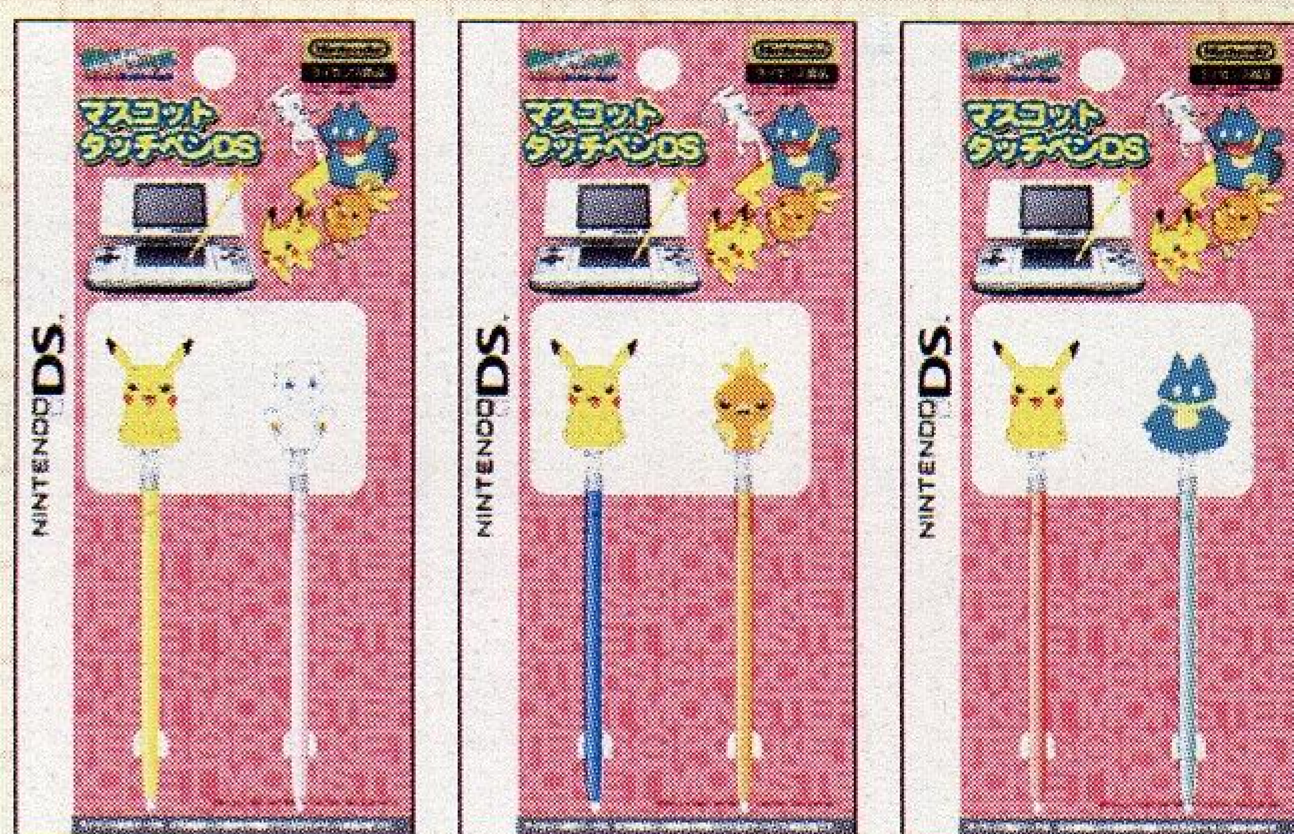
在海底洞窟的火岩队和水舰队终于有所行动，水舰队的静雨在帮助队长抢到蓝色宝珠后却被队长背叛，他和火岩队的烈焰被困在潜水艇中。他们合力逃出水面后，他们分别去和阻止超古代神奇宝贝的道馆首领交战，虽然他们各有胜败，但超古代神奇宝贝的行动却更加激烈，逐渐靠近他们在超古代决战的地方——琉璃市，一旦他们正面交锋，将会毁灭整个芳缘大陆！为了阻止他们，路比和莎菲雅在海底洞窟拼命作战，终于打败了两大队长，但两颗宝珠融入了队长体内控制了他们！超古代神奇宝贝的意念驱使他们抓住路比和莎菲雅，并朝它们飞去，超古代神奇宝贝将会得到宝珠的力量！至此超古代神奇宝贝的力量全面爆发，芳缘大陆也面临着毁灭的危机……

综观整个剧情，除了保持一贯的战斗风格外，剧情变得更加生动曲折，引人入胜。作者发挥了他超强的想象力，这样出人意料的情节让人不得不佩服。不过本卷带来了更多的未解之谜，比如千里联系的男子似乎是游戏中的战斗地带的拥有者，他有什么目的呢？第三个图鉴的拥有者、自称认识大吾的少年又是谁呢？四大天王和大吾会出现拯救世界吗？最让人揣测的是路比和莎菲雅微妙的关系。在预告中路比和莎菲雅封存的记忆到底是什么呢？最后还有个细节不知大家注意了没有：火岩队和水舰队使用的通信工具竟然NDS！！还真会做广告……不愧是老任的终极法宝——口袋妖怪。

喜欢特别篇，不，喜欢口袋妖怪的你，一定不要错过这一超级口袋大餐哟。

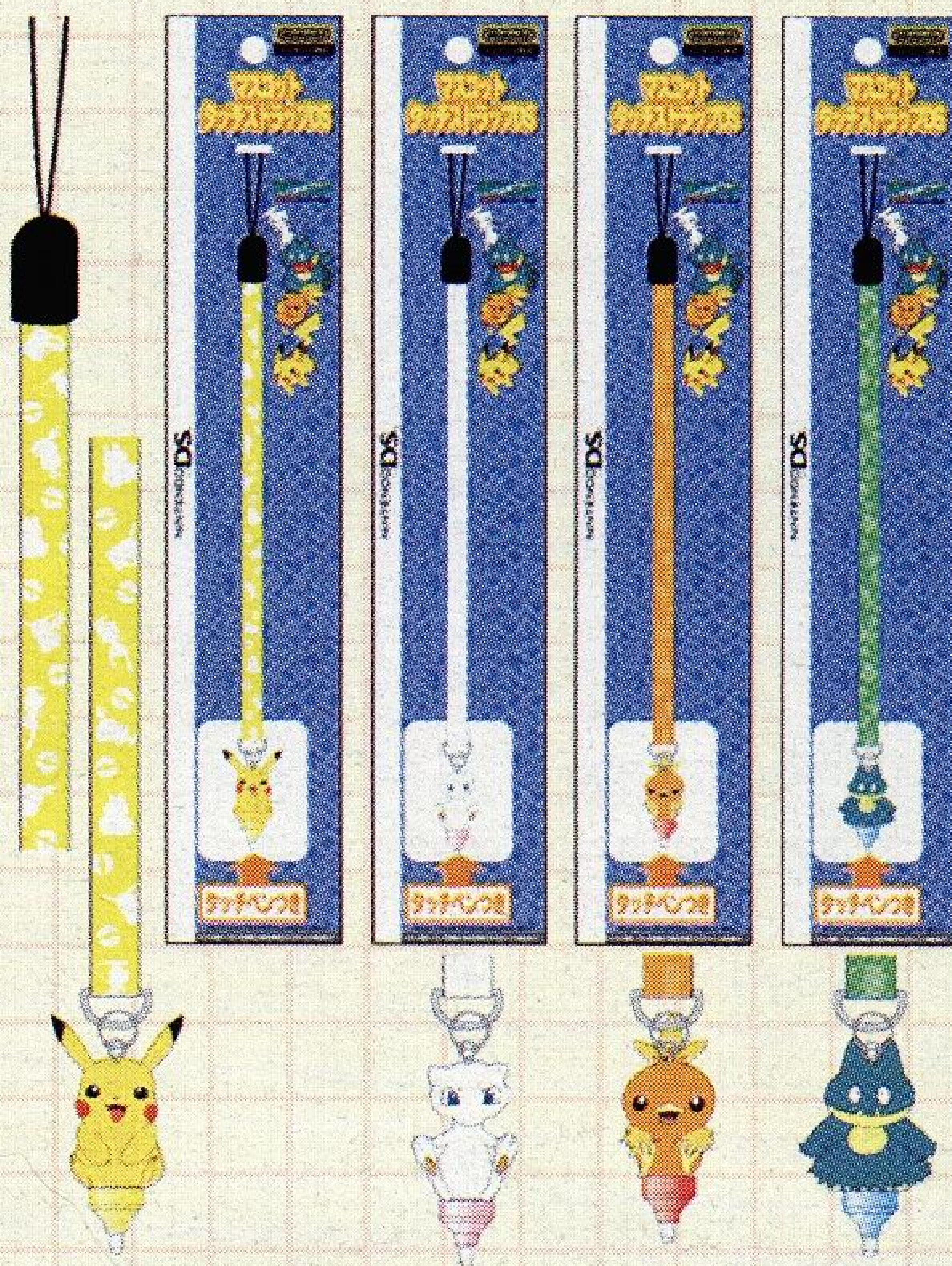
文/银翼奇术师

口袋周边



以制作GBA和DS周边而闻名的日本jupiter公司在前两个月又推出了一些新的口袋妖怪周边，让我们一起来看看吧。

首先登场的是NDS专用触笔，一共推出了三种套装，每种都包括两枝触笔，触笔都可以插入NDS背面的触笔收纳槽中，末端带有小弹簧连接着的口袋妖怪，在使用触笔时这些口袋妖怪会微微的摇晃哦。三种套装包含的口袋妖怪分别是皮卡丘与梦幻、皮卡丘与火稚鸡、皮卡丘与小卡比，看来皮卡丘真的是相当受欢迎呢，每种套装里都有。三种套装的触笔本体颜色是各不相同的，每套售价均为525日元，折合人民币42元左右。



接下来要介绍的是NDS用挂绳，特别之处在于挂绳上附带的口袋妖怪装饰物末端带有笔尖，可以代替专用触笔来使用，尤其是在用PIC to CHAT聊两句的时候，不必抽出NDS的触笔就能方便快捷地聊天。挂绳一共分四款，绳子的颜色分别是黄、白、桔黄、绿，附带的装饰物分别是皮卡丘、梦幻、火稚鸡、小卡比，仔细观察还会发现绳子上都有着精灵球和这四种口袋妖怪的剪影花纹哦。每款挂绳的售价也分别是525日元。

以上两款周边是8月推出的，而jupiter公司在7月也推出了两款周边，分别是NDS专用硬质保护盖和屏幕贴+屏幕擦的套装。

NDS的折叠式设计虽然能够很好的保护液晶屏，但是使用时间长了以后，表面上难免会有划痕，硬质保护盖就是为了保护NDS表面而设计的。本次推出的保护盖分三款，黑色款的表面图案是裂空座、古拉顿和海皇牙，白色的是梦幻，蓝色的是皮卡丘、喵喵、草蜥蜴、火稚鸡、小水怪和小卡比。保护盖完好地包住NDS的表面，露出转轴部分，不会影响NDS的开合，又能保护表面不被划伤，每款售价是525日元。

jupiter公司曾经推出过单独的NDS用屏幕贴和屏幕擦，而本次又推出了套装，套装中包括屏幕贴和屏幕擦各一枚，定价630日元，折合人民币50元左右。屏幕贴利用静电吸附在下屏幕上，保护屏幕不被划伤，能够反复多次贴上去和揭下来，使用起来非常方便，而且不会留下带有粘性的痕迹。屏幕擦能够用来去除留在NDS上的指纹、油污等，不用的时候能吸附在NDS内表面喇叭的上方，合上NDS时恰好能处于十字键下方的凹陷处，不会影响正常的开合，屏幕擦上的图案是皮卡丘。



以前发售的屏幕擦是两枚装的，图案分别是皮卡丘与古拉顿、皮卡丘与海皇牙、皮卡丘与裂空座，每套售价为420日元，折合人民币不到35元。

音乐欣赏

以往每期都是介绍电影或者动画的相关曲目，显然是有些厚此薄彼，这次就让我们把重点放在游戏的BGM上吧！

本次介绍的BGM是战斗时的音乐，为何要选它呢？原因是战斗时的旋律非常激昂，令人不禁血脉贲张，它也是玩家最熟悉的BGM之一，《口袋妖怪》作为一款RPG游戏，大大小小的战斗不在少数，想必大家对它再熟悉不过了。这首曲子也是《口袋妖怪》的代表性BGM，玩过《大合奏》的玩家都知道，这段旋律被收录进其中一首曲目《口袋妖怪メドレー》中。



越是经典的旋律，评点就越是显得多余。而这里不能不提一下GB红绿版本的BGM，虽然是简陋的MIDI，可是通过各种修饰，仍然把气氛烘托得相当出色，很多都是从GB版开始玩的，听着这叮叮咚咚的音效反而会有一种油然而生的怀念。此外，曲子中穿插了不少PM的音效，比如胖丁的唱歌、乘龙的冲浪、皮卡丘的10万伏特，以及PM登场时的怒吼，你能一一把它们分辨出来么？（本期光盘收录三种不同版本的BGM）

口袋游戏五大谜团

口袋妖怪繁殖之谜：任何想培育口袋妖怪的高手大都必须经过一条路：生蛋，生蛋就是将两只同类不同性别的PM在某地进行繁殖，最终得到一只蛋。诸如过动猿、土狼犬等原是高级胎生动物变为低级卵生动物暂且不说，而像顽皮蛋、小磁怪之类的铁系生物竟然也能生蛋，更夸张的是鬼斯、木乃伊等鬼系PM竟然在爱的驱使下生蛋，这着实让我明白了爱情的伟大！

生物出现之谜：看动画片、玩游戏的人都知道，主人公在草里会遇见PM，在水里会遇见PM，在沙漠会遇见PM……似乎哪儿都是PM，却从来没有见过一只正常的生物。而另外一个问题也出现在我眼前：如果全世界到处都是PM，那人们不是只能天天吃素？吃烤鱼用鲤鱼王、吃鸡翅用力壮鸡（火稚鸡由于发育不够所以被送往饲养场继续培育）……如果不是，到底是怎么回事呢？我也不知道，留给大家自行想象吧！



主角背包之谜：在动画和游戏中主角出门总是带上一个包，旅行必需品全都装在里面。这包看似没什么，但仔细一想却大有问题：刚开始的一些小物品包装得下也说得过去，可是后来主角得到的单车，钓鱼竿等物品照样能装向下实在是让人不敢相信。经过周密的考虑，我得出一个结论：主人公的包不是一般的包，肯定是向多啦拉A梦借来的四维空间包。由此继续推测：将这两款游戏联机后说不定会出现隐藏剧情，例如可以得到NO.387超级神兽精灵多啦A梦！

PC中心免费治疗之谜：我想任何人战斗后都会去PC中心补血，只要护士小姐把你的精灵球放上台去，灯亮几下以后精灵就会立刻回复HP和任何异常状态，而且是完全免费的。一般RPG游戏里的医院之类都是收费的，如果不收费岂不是很赔本吗？由此可以看出PM世界中的人对PM是多么热爱，而像我这种经常出入精灵中心的人肯定不少，看来精灵世界的收费中心是无法生存的……

道馆馆主和天王"蹲监狱"之谜：口袋妖怪的游戏剧情谈不上very good，主要是练精灵后去挑战道馆馆主，将徽章收集齐后就会去打4+1天王。馆主和天王通常都是在一个破房子里等待着挑战者，即使没有挑战者他们竟然也不能出去，这怎么想都和蹲监狱没什么两样啊！身为一馆之主一天之王，竟然被完全限制了自由，可见在精灵世界中人权是得不到任何保障的。这就是让一直想进入精灵世界却始终进去不了的我完全死心的理由。

文/83504132

口袋妖怪的情义三部曲

亲情是超越一切的最伟大的情义，在口袋妖怪的相关影视中虽然描写不多，但并不表示因此不明显。相反，亲情是通过最细微的事情表现出来的。小智的母亲花子一出场就少不了一句“早上起床以后要记得好好洗脸刷牙哟”，一切亲情的伟大都在其中表现了出来。小智的母亲就是以这种亲情表现者的身份存在的，她虽然一直在家独居，却每时每刻都在关心着小智。城都联盟结束后，小智决定要去芳缘地区旅行时，她以“做母亲的是最了解孩子的心情的”答复那一刻，对小智的体贴和支持的心情全部表现出来。以小智母亲的亲情所展开的剧场版《结晶塔的帝王》，小智的母亲和炎帝的行为，以及小美虚幻的思想，把亲情的伟大提升到了最高境界，这也是亲情的最好的表现。

口袋妖怪超世代，随着地点的转移所要表现的亲情也转变了，新的姐弟亲情诞生了。特别是身为姐姐的小遥，对弟弟小胜的关怀实在是无微不至，虽然他们经常为迷路而吵架，但这也是亲情的另一种表现方式。着重体现这一点的是《怨影娃娃的大宅》这一集，小胜由于吵架而联想到小时候生病时姐姐照顾他的事情，不由百感交集。之所以会吵架，就是因为感情太好，这一点大家不反对吧。同样展现这一点的剧场版《七夜的许愿星》，则是直截了当体现的。不论是小遥为小胜哼唱摇篮曲，还是小遥为了保护小胜和他一起去法恩斯，都无不体现了这一点。

亲情——最伟大最纯真的情义，让我们通过口袋妖怪再次去感受它，去赞美它吧。

友情是口袋妖怪的主旨之一，当然体现得很多也很完美。不论何时，小智和皮卡丘的友情总能延续，友情可以说是小智收服和培养口袋妖怪的重要“武器”之一。小智和口袋妖怪的友情，帮助他们顺利渡过难关，继续旅行下去。《用大岩蛇露营》这集虽然是番外篇，但它最能体现小智和口袋妖怪的友情。在大雪纷飞的时候，小智让口袋妖怪躲进精灵球，还用外套替它们保暖，自己用身体去挡住寒风，后来口袋妖怪全部跑出来围绕在小智身边……这永远忘不了的友情最终使喷火龙归顺于小智。

我们永远都忘不了的反派角色火箭队，他们之间的友情是绝对不亚于小智和口袋妖怪与同伴的。当喵喵因为无法使出聚宝功而被幸福猫之岛的人强行用口袋妖怪对战时，武藏和小次郎不惜花掉所有的钱和收藏的东西去帮助喵喵。当武藏因为童年认识的幸福蛋为了他们被乔伊小姐责备而苦恼时，小次郎和喵喵甘愿承担不存在的责任。当小次郎因为家庭问题而苦恼时，武藏和喵喵全部出面帮助他对付未婚妻……最感动的是，火箭队和阿柏怪、双弹瓦斯的友情，这种友情跨越了空间的束缚。

不管是陪伴还是分离，友情总是不会消失，并且友情是不分对错，不分正义与邪恶的。

“小生叫小刚，是以世界第一口袋妖怪饲育家为目标的成熟稳重开朗的青少年。您的美丽几乎超越了绽放的花朵，请收下小生火热的心……”“好了好了，今天就到此为止吧。”“好痛呀……”看到这千变万化但本质依旧的经典搞笑的台词，大家是否马上想起疯狂的小刚？这个搞千角恋的家伙，每次都是以流泪收场的，回报他的只有痛苦和伤心的爱情悲剧。虽然在爱情方面小刚体现的最多，但大家最关心的是小智和小霞的微妙关系。虽然在影视中没有任何明确体现，但分手的那一刻还是多少能想到什么的，再加上歌曲渲染，这种关系变得既模糊又清晰。小霞的离去又成了一部爱情悲剧……替代小霞的小遥更是夸张，把爱情当作自己的专业，不得不令人惊讶。为了配合她，华丽帅气的小瞬就出现了。虽然小瞬除了挑拨小遥就没有其它事情（与小茂一样……），但就是印证上文的越吵架感情越好吧，这样小霞应该放心了。

相对于火箭队，放下喵喵的爱情悲剧不谈，小次郎喜欢武藏的心理也受人关注，虽然武藏冷酷无情，还随时都会欺负小次郎，几乎没有任何优点，但小次郎还是强忍着来喜欢武藏，够可怜……爱情悲剧（口袋的宗旨该不是它吧）。

口袋妖怪的爱情，这是单纯用来点缀的，成为影视的花絮。特别是爱情悲剧更能渲染观众的心情，所以可以说成功也少不了它。



口袋妖怪影视的成功之处就是完美地结合了情义三部曲，它们环环相扣，互相依存，互相辉煌，用心去感受吧。

文/银翼奇术师

郑冠东 这是第2次来对广大玩家说了，有GBA的玩家不要以为GBA过时了，其实作为经典机型的GBA还很好，我对她有信心。

读者资料 男，14岁，重庆市九龙坡区杨家坪劳动三村1幢1单元（6-1），400050

文/皮卡秋　责编/暗凌

口袋百问



我在绿宝石游戏里看到一个变化洞穴，走进去什么都没有，谁有研究过里面有什么？另外南岛用金手指02031F84:091A 修改后进去没有水都？

如同前面所说的，变化洞穴要用刷卡器后才可以抓到一些特定的宠，出现的种类即e卡上标注的精灵种类。南岛光用空间转换的金手指是不够的，还必需引发剧情后水都才能出现。



绿宝石中文版通关后一上船就死机，如何解决？

这个问题在上期的口袋百问中我们已经给出了解决的办法，不过如果你是用模拟器玩的话，有一个更加简便的办法，就是在上船前使用这个场景切换金手指：02031F84：2a19。然后你会发现自己处在船上的一间屋子里，删掉金手指，出门，神秘人会出现说话，但你看不见他，接着睡觉就OK了。



如何遇到树果名人？

能否遇到树果摇糖名人并制作出高质量的糖果可是选美比赛获胜的关键！想要遇到他嘛——首先，运气是必要的。遇到名人的前提就是电视里面出现新闻 说某某……阿田市（出现这字眼就OK了）。马上就去阿田市的选美会馆，就会看到如左图的情景：



那么和他一起摇糖吧！技术好的就和他一起摇，不怎么样的让他一个人摇就可以了，结果如下：

吃这些糖的话，还没吃饱五项能力就已经满了，想要一只宠赢得五项冠军这可是必要的哦。



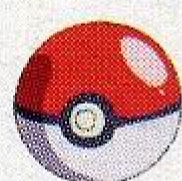
有哪些精灵自己能学到接力棒，哪些能学到腹太鼓？

自学拍肚皮的有如下4只：60号蚊香蝌蚪，143号卡比，263号蛇纹熊，296号拳击兔；自学接力的有13只：122号吸盘魔偶，133号伊布，165号芭瓢虫，175号波克比，190号长尾怪手，203号麒麟麒，251号雪拉比 291号风速蝉，303号伪装花 ，311号正电兔，312号负电兔，367号大口鳗，368号樱花鱼；其余的只能靠遗传了。



专爱头巾和先制之爪分别在哪拿,有什么用?

如果你玩的是绿宝石，那么先指之爪在剧情中拿到，专爱头巾在通关后去战斗都市用BP换；如果你玩的是火红叶绿，先指之爪也靠剧情拿， 但专爱头巾拿不到。至于作用，前者WG1.5倍，但只能连续使用技能；后者，每回合25%几率先攻击。



火叶版我去过6岛，可是没有引发火箭队偷蓝宝石的剧情，要怎么才能引发？6岛遗迹谷中有一扇门打不开,要怎么才能打开?

去4岛右上的洞里，找到瀑布后攀上瀑布会触发剧情，再去6岛遗迹；在门前用砍树技能就能打开。



如何学觉醒力量？

使用TM10就可以了。火叶喵喵拣东西有5%几率得到该招式机器，绿宝石在飞系道馆附近猜对老奶奶问题后得到，另外冥想猴和安侬自身能学会。



报恩的威力有多大？

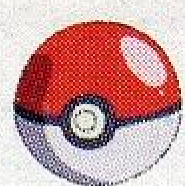
作为普通系招式报恩，威力=亲密度×0.4，命中100，PP20，最高威力可达102，是非常实用的稳定的技能；与之相反的是发怒（TM21）：普通系，威力=（255-亲密度）*0.4，命中100，PP20，最高威力也达102。



听说最近发售了一款新的口袋妖怪图鉴，能介绍一下具体情况吗？

的确，这款全国版的口袋妖怪图鉴机的确非同一般！它除了和以往各个版本的图鉴机一样具有精灵资料查询模式、冒险捕捉模式、迷你游戏、个人资料外，还具有通讯功能！也就是说，它支持两个不同版本之间的通讯交换图鉴（这次发售有红色、白色两种版本），以及和另外一款新周边——口袋妖怪精灵捕捉球进行交换（将精灵球捕捉到的图鉴传送到图鉴机上）。另外，由于它是全国版的，这就意味着它拥有全部386种精灵的资料，这在以前的图鉴机上也是从未有过的。喜欢的话就赶紧入手吧，它的售价折合人民币400多元，虽然有点贵，但物有所值，而且在发售初期买入的人还能额外得到一张精灵世界地图作为奖励！（包装盒的上面就是精灵地图）





反击和镜面反射的威力是否和PM的WG和TG有关？

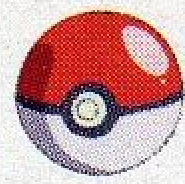
与自己精灵损失的HP有关，会将自己受到的物理攻击伤害值加倍反馈给敌人，而镜像反射是将自己受到的特殊攻击伤害加倍反馈给敌人。不过要注意存在有无效属性，例如反击对鬼系就没有任何效果。





口袋水晶的红鳞有什么用？叶绿版的地震哪拿？电系哪招最强，怎么学？为什么许多人都不给妙蛙花配太阳光线？

水晶中红色鳞片可以拿去爷爷家换学习装置，火叶中的地震在打败常盘市道馆之后，馆主的赠品；电系最强招应该是高压电击吧，两只皮卡丘生蛋，其中一只带电珠，生出来的皮丘就会；妙娃花一般装飞叶快刀作为攻击招，太阳光线也有装的，不过一般在晴天队伍中使用，因为自己求晴以后，很可能被对手换上的火系PM秒杀。



是不是时钟不走就找不到幻岛？

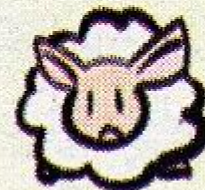
幻岛的出现是根据每天系统会随机给出一号码，一旦你身上带的宠的号码（全国图鉴的编号）与其相同时幻岛便会出现。所以从这个意义上说时钟要走动才可以，不然不会有天数的变化。当然，如果运气足够好，刚好携带的宠物的编号等同于非时钟版那个固定不变的号码，那也是能出现幻岛的。

青青牧场







责编/暗凌
文/chinagba 一捁黄土

致歉声明

因撰稿人测试时记录出错，在38期“土地研究报告”一文中，关于瀑布内山洞的作物生长周期的部分描述“2、对于生长阶段超过2的作物……则该生长阶段不减少”存在出入。

正确情况应该是“瀑布内山洞的作物生长周期恒定减少两天，即第一阶段和第二阶段各减少一天（而青椒原第二阶段为一天，故无法再减小，保持为一天）”。第三阶段以后的生长周期和其余土地相同，不再减少。

故生长周期表也需要依此作出相应调整，如番茄为2+2+2+3，瀑布内变为1+1+2+3，以此类推。

因本人的疏忽和考虑不周，给大家带来诸多不便，特此声明修正，并郑重道歉。

By：SimonFinir、一捁黄土

矿场寻踪

农耕畜牧这么久，也是时候换换口味，这一次我们就前往本作中的宝库——矿场。

称其为“宝库”一点也不为过，从这里可获得的利润又何止以亿计算。不少初心玩家将这里作为牧场发家之地，只因为这里埋藏着高价的首饰。但在接下来的介绍里，将展现的不再仅仅是这些蝇头小利，而是……卖个关子，待我慢慢道来。

首先认识一下可以在矿场里见到的重要人物。



カーイン教授
诞生日：春11日
喜好物：刺身、野菜ジュース、谜の石版
常出现地点：帐篷、发掘现场、酒吧（日曜日晚）

根据先祖留下的记录一心想要发掘古代王孙的沉睡之谜以及埋藏在忘忧谷丰富的宝藏，カーイン可说是废寝忘食：半夜让フレン与主角去找温泉（フレン的爱情事件之三）；连フレン的料理都能不皱眉头地吃下去，フレン的料理可是让格尔曼大皱眉头的（料理祭比赛）。

在矿场里，教授作为开启矿场的KEY而出现，所以诸位玩家一定要记得去结识他。开启初级矿场的必要条件便是与他至少对话一次，其后开启每个矿场也必须靠他的协助（完成上一矿场任务后的第二天清晨持锤子进入发掘现场）。



↑在教授的指点下开启一个个横穴。

至于他的女助手フレン在MM爱情攻略里已经详细叙述过她了，这里不再赘述。



キララ公主
诞生日：冬26日
喜好物：黄金の资材、四季の太阳
出现地点：高级矿场255层

沉睡在矿场里的睡美人，也是古代王孙，由于受到魔女的诅咒因而沉眠不起（与キララ结婚后，魔女好感度<100时在魔女之家发生“姫の过去”事件）。作为隐藏结婚人物之一，围绕着キララ的事件还是相当丰富的，在今后的爱情攻略中我们将加以详述。



↑你不是被我封印的キララ吗？

其他出现在矿石场的还有パープル（锻冶屋少年）以及トマス（镇长）。与GBA版联机后，パープル将出现在忘忧谷，白天他将逗留于发掘现场进行学习勘察。而トーマス则是“居住”于最高级矿场的超级JS，不仅所贩卖的东西超贵，而且如果主角不幸晕倒，他还会索要主角现金的50%作为送主角回家的劳务费！（大叫：抢钱啊！）

好了，进入主题，各位矿工，准备好工具了吗？锤子、锄头，加上足够的回复药水（当然，如果有女神帽子之类的也要记得戴上哦），开工！



↑水也要100G一瓶！

入门——发掘现场

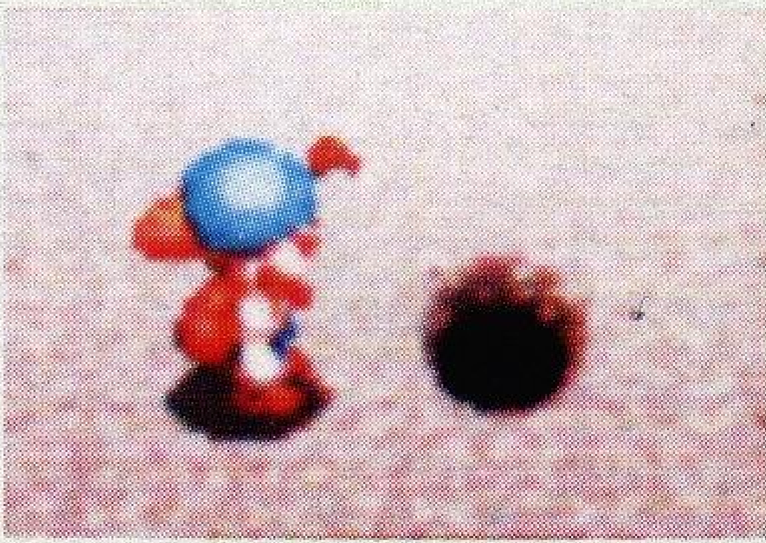
可挖掘到的物品	条件	出货价格
日焼け止め	春限定	43G
化妆水	夏限定	45G
フェイスパック	秋限定	47G
ドレス	冬限定	50G
香水	6年以后	40G
ブレスレット	全年	2000G
ネックレス	全年	2000G
イヤリング	全年	2000G
ブローチ	全年	2000G
コイン	全年	随机获得现金

发掘现场里空荡荡的一片，这里没有任何矿石，也没有“出口”。用锄头挖遍地面，也只能找到数枚首饰或化妆品（注：当完成矿场MMフレン的第三个爱情事件后，化妆品的挖掘限制将取消），这里竟如此不堪？不过对于新手而言，这里是赚钱起步之地（一个首饰2000G），不过切记“适可而止”，在本作中，挖首饰赚钱是最辛苦的赚钱方式。

小试——初级矿场

物品名称	入手层数	出货价格
クズ矿石	所有层	1G
铜	所有层	15G
银	所有层	20G
金	地下3–10层	25G
ミスリル	地下6–10层	40G
コイン	所有层	随机获得现金
黑い草	所有层	10G

陷阱掉落层数范围：1阶


↑这就是陷阱。

初级矿场作为新手试炼之地，仅有10层之深，一路挖楼梯向下，沿途可敲些升级工具用的矿石，没有什么难度，初期便可轻易到达底部。不过在此我们建议尽量使用陷阱进入下一层。陷阱优点一：一层消耗1点体力或增加1点疲劳（体力为0时），而使用工具为2点；优点二：主角四处行走便可触发，无须使用锄头一点点的发掘。

进阶——中级矿场

物品名称	入手层数	出货价格
クズ矿石	所有层	1G
アメジスト	地下1–255层	60G
めのう	地下1–255层	62G
萤石	地下10层以下	65G
ぺリペッド	地下20层以下	68G
トパーズ	地下35层以下	70G
ルビー	地下45层以下	75G
エメラルド	地下55层以下	80G
サンド ローズ	地下65层以下	60G
ムーンストーン	地下70层以下	55G
ダイヤモンド	地下80层以下	100G
ピンクダイヤモンド	地下105层以下	10000G
アレキサンドライト	地下110层开始 所有10的倍数层	10000G

物品名称	入手层数	出货价格
谜之石版	50的倍数层	1G
コイン	所有层	随机获得现金
黑い草	所有层	10G
传说の剑	255层	—

陷阱掉落层数范围：1-10阶

在GBA中的两个矿场均为255层，记得当初为了研究如何深入最底层，各位研究者想出了种种方法：如何节约体力，如何寻找体力增幅用的力量果实等等。完成255层的大业曾经是多少人的高级目标，然而，这次255层却只是以中级矿场的身份出现。当然，与GBA版相比，此中级矿场难度要降低许多：首先，通过陷阱一次最多可落下10阶，运气好的话，26次后便可达到最底层；其次，背包容量扩大，GBA版中最多只能持有9件物品，而本次，一格中便可放入99件同类物品，而最小的背包也有18格的空间，除去锄头和锤子占一格（另一件手持），还有17格可携带足够的恢复药剂。（当然，要有足够的钱购买）


↑杀敌利器——传说之剑。

如果说哪个矿场的矿石最赚钱，自然是中级矿场，相当于GBA版中只有冬天才能前往（持有飞行石例外）的湖矿。这里埋藏着各类珍贵矿石：玛瑙、红宝石、钻石。本作中的女性大多喜爱钻石，所以趁着在中级矿场探险时记得多多取得钻石用来送人（笔者——挖了200多个钻石回到地面的人）。


↑一朝移开巨石，天堑变通途。

在底层，有一块巨石挡住了一个入口，用工具将该层的敌人消灭殆尽后，巨石消失，进入后便可取得杀敌利器——传说之剑（不可反复取得）并直接将主角送回地面。要注意的是：首先如果未取得鱼竿，则无法得到传说之剑（会提示您的工具等级不足，相信此时各位玩家已经进行过各类工具改造过了吧）；其次，在本作的BUG版中存在着一个读档全灭敌人的bug，但在255层使用此法，将无法开启巨石，不过修正版则纠正了这个问题。传说之剑的杀敌效果相当显著，小型动物一剑毙命，牛羊甚至是黑主人公也只是三五剑便可解决，但使用传说之剑的消耗要比普通工具高出2倍以上（体力-5）。在这里修正版也纠正了一个小bug，就是即使使用传说之剑消灭完特定层的怪物也可以让巨石消失（BUG版不可）。但传说之剑的用处不仅于此，细心的玩家一定也发现了阻住瀑布小道的两块巨石了吧，装备传说之剑后调查（A键）便可摧毁巨石，巨石之后可是超级肥沃的土地哦。

开拓——高级矿场

物品名称	入手层数(X=0、1、2...50)	出货价格
クズ矿石	所有层	1G
アダマンタイト	所有层	50G
オリハルコン	所有层	50G
铜	所有层	15G
银	地下1-999层	20G
金	地下3-999层	25G
ミスリル	地下6-999层	40G
春之太阳	（1+5*X）层	1G
夏之太阳	（2+5*X）层	1G
秋之太阳	（3+5*X）层	1G
冬之太阳	（4+5*X）层	1G
贤者の石	见后详述	20000G
谜之石版	50的倍数层、255层	1G
コイン	所有层	随机获得现金
黑い草	所有层	10G
诅咒工具	见详述	—
诅咒装饰品	见详述	—
キララ	255层	—

陷阱掉落层数范围：2-100阶

高级矿场为999层，关键的诅咒工具和诅咒装饰品均在此处，但最重要的还是昏睡在255层的公主キララ，因为开启究极矿场最重要的钥匙便是她了。（在此之前必须先取得传说之剑）当然除此以外还有制造各类制造机的材料——金刚石、地下室专用四季太阳以及打造最强工具的贤者之石，冠以“开拓”之名的高级矿场可是值得各位玩家细心发掘的哦。

爱情攻略之矿石镇篇

卡莉，前作中卡连的后代，性格还是一样的直爽，为人还是一样的善良，与セレナ交好，每周二（火曜日）前来忘忧谷探望セレナ这位身体虚弱的好朋友。不过，卡莉的酒量可一点都没减弱哦，记得前作卡连与笛克斗酒获胜的情节吗？这次遭殃的就是我们的男主角了（第二个爱情事件）……什么？不喝？哼，好感度-2000（主角：……）硬着头皮喝吧，为了心爱的MM。

卡莉作为杂货店长，负责各类种子与百货的贩卖，大家也可以通过电话购物见到她，当然，要追求她，前提可是与GBA版联机，因为只有联机后她才能往来于忘忧谷与矿石镇。



↑不许欺负塞蕾娜！



↑欢迎光临杂货店。



卡莉（カーリー）
生日：秋15日
喜好：ピサ（+800）、ワイン（+500）
常出现地点：宿屋、农场、酒吧

カーリー（火曜日）																		
联机后	AM						PM											
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	宿屋			镇	农场セレナ家							镇	Bar				宿屋		
雨	宿屋			镇	农场セレナ家							镇	Bar				宿屋		

……爱情事件……

爱情度0-9999

时间：火曜日10:30-17:00
天气：晴天
地点：农场商店
选项：「お见舞い」カーリー爱情度+3000、セレナ友好度+20
「游びに来た」カーリー爱情度-2000、セレナ友好度-20

爱情度10000-19999

时间：火曜日18:30-21:00
天气：不分晴雨
地点：酒吧
选项：「饮む」→下一步
「饮まない」カーリー爱情度-2000
「饮む」→下一步
「饮まない」カーリー爱情度-2000
「饮む...」→下一步
「饮まない」カーリー爱情度-2000
「饮む......」→下一步
「饮まない」カーリー爱情度-2000
「饮.........む.........」カーリー爱情度+3000
「饮まない」カーリー爱情度-2000

爱情度20000-39999

时间：火曜日6:00-9:00
天气：晴天
地点：宿屋2楼走廊
选项：「じゃ、行こうか」カーリー爱情度+3000
「ごめん」カーリー爱情度-2000

爱情度40000-65535

时间：火曜日18:10-22:00
天气：不分晴雨
地点：酒吧
选项：「今すぐ迹を継ぐべき！」カーリー爱情度-2000
「人生经验を积んだ方がいい」カーリー爱情度+3000

完成以上事件后，当达到爱情度60000以上即可求婚，婚礼结束后，游戏通关，无法看到孩子实在是件遗憾的事情啊。

火纹圣殿

龙的传说与现实

就如同那些无知无畏的先辈讨论先有鸡还是先有蛋一样，谁也无法解释究竟是勇者造就了恶龙，抑或是恶龙造就了勇者。西方中世纪的故事中似乎总少不了勇者与恶龙的故事，作为以中世纪欧洲为世界参考背景的火纹，也不能免俗于“龙”这个历来为人们所津津乐道的话题。

中国可以说是龙的故乡，相比西方中世纪才出现的龙，中国的龙（Chinese Dragon）出现的早得多，实力能用神乎其神来形容。虽然神话中没有较多关于龙的战斗描写，而且与龙交战的也竟是孙悟空、哪吒这些神乎其技之辈，但是龙的实力到底也算是神级的。不过老子强，儿子不争气。传说龙生九子，没一个有老爸的神仙相，这话题扯远了……

西方的龙不比东方的龙来得那么好运，dragon在西方是贬义词，是邪恶的象征。The Old Dragon/the Great Dragon就是恶魔撒旦的意思，在宗教中也有以杀龙为荣的典故，所以在后世的诸多传奇中，屠龙就成为了一种荣誉的象征，龙则成为勇者的垫脚石。相比西方龙的绝对恶，火纹中的龙就有着人性化的善恶之分，但是善的一方往往是孱弱的，偶尔来几个成长超高的龙还都是小女孩，似乎正义始终是要用来保护老弱妇孺的。而恶的一方本性也不是那么恶，大多有一些催人泪下的痛苦往事，或者是受到迫害而被迫与我们“正义”的主角为敌。

西方的恶龙大致可分为五类：普通恶龙Dragon、海龙（蛇）Sea Dragon、双足飞龙Wyvern、亚龙Wurm、九头龙Hydra。普通的恶龙背有双翼（纯装饰用，谁能相信那一对小小的肉翅能托起笨重的身体），平时口吐灼热而又致命的龙息（一说是龙要靠吞食含高硫磺成分的矿物质帮助消化，在体内燃烧就形成了龙的吹息，另一说是龙体表的散热能力太差，将体内的高温物质通过呼吸排出），在火纹中龙的吹息是无视防御的（封印除外），再加上高命中使其成为了最具威胁的攻击之一。恶龙的四肢有力且生有利爪，GBA的三作里只有魔龙用爪攻击过，而且伤害也不怎么可观。



↑烈火中火龙的的强大在于，几乎绝对命中、无视防御的恐怖攻击，而那无法显示的HP对初次见到它玩家可以说是噩梦般的存在。

龙的一大爱好是收集闪闪发光的物质，所以那些闪烁着光芒的珠宝、钻石和黄金什么的就是它们的收集对象，自然也成为了部分贪婪寻宝者的攻击目标。

海龙在神话中就是海难的代名词，其实更喜欢称之为海蛇，充其量也只是拥有龙的名号的动物而已，火纹中没有海龙这种怪物的出现想必也是因为它不够美型与强大吧。

双足飞龙大家再熟悉不过了，圣魔中的高人气职业，在传说中双足飞龙是一种专门偷袭猎物的龙，它们采取的攻击方式是滑翔，利用

张广乾	生命在于运动，生存在于游戏，Thank you!!
读者资料	男，18，学生，山西省太原市小店区一中143班，030032

那天生的巨大双翼和流线型身体制造高速度突袭，在圣魔中的双足飞龙骑士的特技“贯通”应该也是受了这样的启发，强大的无视防御直接造成伤害是特别的强。

亚龙在龙的相关作品中出现的较少，和海龙类似的是，亚龙也可称之为亚蛇，一般提到它的作品中都将其描写为背部有双翼、有前肢、身体修长有如蛇一般的丑陋怪物。相比大多数龙族的BOSS级待遇，亚龙充其量只能算是杂兵级的龙族，没有引以为傲的攻击手段，丑陋的外表也上不了台面，连被勇者打倒的资格都没有，要怪只能怪把它虚构出来的人想象力实在太差了。

九头龙，中文称之为许德拉，在历来的勇者故事中都可以说得上是龙中霸者，在任何游戏中都是以绝对强的姿态出现。在神话传说中，许德拉的九个头可以无限再生，除非同时砍下九个头，否则是无法打倒它的，火纹中没有这种怪物，恐怕也是考虑到无法表现那九个头以及攻击的效果吧（偷笑）。虽然火纹中没有这种让勇者头痛的怪物，但是在不少的游戏作品中还是有大量关于九头龙的描写，尽管头的数量不一定是九个，但是也都要设定为打倒每个头，GBA上的《光明之魂》和《光明力量》中的最终BOSS就是三头龙，其特征就是无限次再生的头部。巧合的是，东方也有着与西方的九头龙相似的神话怪物——八岐大蛇，虽然没有九头龙那样的超强再生能力，但是论实力是绝对不输对方的，不过命运上八岐大蛇来的更惨一点，死了之后身体还要被用来作废物利用……

虽然西方的龙大多是以恶的象征出现，但是处于龙族最高处的龙王往往却是站在正义一边的，而且身份也是属于那种跳出三界外、不在五行中的神级生物，即使实力再不济也比普通的龙族高上N个档次，它们大多厌恶战斗，拥有极高的智慧，能对自己身处的情况审时度势而作出正确地判断（因为主角是必胜的，难怪龙王每次都站在我们这边）。火纹中的龙王也不在少数，虽然实力没有具体的表现，但是光看每次加入的幼龙（年龄其实已经到了可以做主角奶奶的奶奶的程度了）的能力就不难猜想其实力的恐怖程度，烈火终章的太古火龙的实力是众人皆知的，想象一下手底下管着那么



↑对比一下，除了会喷火、体积大外，太古火龙和科摩多巨蜥几乎没什么分别。

大一批恐怖火龙的龙王的实力吧……

除了充满正义感的龙王之外，西方人也仁慈地虚构了一种能帮助人类的龙——精灵龙，与其说是精灵一样的龙，不如把它想象成龙一样的精灵来得更贴切。对付龙族最好的办法莫过于依靠龙族的帮助了，而这些精灵龙大概是心智尚未成熟，往往比什么小妖精好骗得多，稍加利诱就能使它对你死心塌地。封印和圣魔中的龙族就是精灵龙最好的体现，虽然年龄已经是化石级的了，但是心智却有如人类的小孩一般，像跟屁虫一样围着男主角不放，一口一个哥哥叫个不停，也许制作者是想通过外表和实力的反差来体现出龙族的强大吧。

龙不是不死的，一般龙的死亡分两种：自然死亡和非自然死亡。（旁人：废话！）自然死亡的龙没有什么好说的，化作白骨一堆。而非自然死亡的龙则有可能成为另外一种龙——尸龙，一般都是由于死后的怨念缠绕尸体而产生的，也有部分是由高级的亡灵术士通过死灵法术使其变化为尸龙的。一般尸龙可细分为骨龙（骷髅龙）和腐尸龙，前者只是外形骇人的草包，而后者一般是被描述为免疫神圣魔法外的所有魔法的恐怖怪物，口中吐出的龙息恶臭无比，含有剧毒，对武器和装备有腐蚀效果，可以说是对勇者最大的威胁。圣魔遗迹第十层的那十条尸龙想必让不少玩家吃了苦头，无视防御高命中的暗之息吹无疑是最恐怖的攻击手段之一。而在封印中的最终BOSS魔龙则是被改造成了“最终兵器彼龙”的龙族，吐息的攻击方式与尸龙如出一辙，但是没有无视防御这个特点就逊多了。

说了那么多神话中通过人们想象所虚构出来的龙，有必要提一下现实中真正的龙。当然，我们说的不是远古的恐龙，而是“活生生的传

说”——科摩多巨蜥，这种动物生活在印度尼西亚的努沙登加拉群岛。由于成年的科摩多巨蜥体长可达3米，体重更能达到150公斤，生有利爪与尖齿，再加上残忍的捕食方式与狰狞的外表，岛上居民又将其称呼为“科摩多龙”。虽然属于蜥蜴类动物，科摩多巨蜥却喜好捕食小型动物，攻击的时候兼顾速度与力量，普通的牲畜完全不能逃脱它的攻击，简直就是小一号的恐龙。火纹中虽然没有这种龙的直接表示，但是龙骑士的坐骑明显是参照了科摩多龙的形象，少了那对象征飞龙的翅膀简直就是活脱脱的现实版科摩多龙。

龙是人们对自然界野兽的敬畏所造就的神话动物，我们心中各种野兽的象征组合在了一起就成为了龙。火纹的世界是神奇的，不光因为有着深厚的世界设定与丰富的职业选择，更多的魅力是来自于那有如神话一般的环境，龙作为这神话的一部分而被我们记住，记住这想象力无拘无束的世界。



↑感叹一下我们华夏祖先的丰富想像力，西方的龙只能用蜥蜴+蝙蝠来形容，而我们东方的龙则是万兽的象征。



小A淘气3000问(一)

卷首小记

中秋节前夕，暗凌找到我一脸认真地对我说：“最近你的稿子太恶搞了，而且跑题太严重了。”于是，每当月圆之夜，人们都会在圆圆的月亮上看到一个朦胧的人影蹲在墙角画圈圈……

“包叔，该起床了”仆人A催促着。

穿上衣服，我揉揉眼睛：“这么早叫醒我干嘛，烦着呢！”

“还在为稿子的事烦心么？正好，我那页的稿子也还没写呢，不如一起写吧。”仆人A说道。

“好吧，上次你不是说有好多问题要问我么？你问吧，正好寻找下思路。”

“嗯，这些问题都是民间搜集来的，有不少呢，我们这期就写这个？那名字叫什么？”

“那就叫《小A淘气三千问》吧！”

“这名字……真寒……”

问题1 **A：**下面开始正题吧！为什么偌大的大陆，国家与国家的战争只有那么点人出战呢？怎么数我方也不过几十人嘛，对方的人也不多，加起来还没有超过百人。这样的战斗怎么能算的上是战争呢？

包：其实地图上的每个人都代表着一个分队，或者一个军团。

A：那为什么看不到战斗时士兵的死伤，只能看到两方的两个人来战斗呢？

包：这就是男人的决斗方式——单挑，自然要一对一嘛！

A：那如果其中一方赢了，输的那边其他的士兵都到哪里去了？我怎么看不到其他士兵的踪影？

包：你还真是死脑筋，军队的带头人都被砍死了，自己自然是做俘虏了，然后归顺胜利的一方啊！你看到没有，每个人的个人信息里都有LV的字样，那是等级的意思，也就算类似官衔的东西，升上去越多，自己官衔就越高，能力就越强嘛。然后你再看那个E，那叫经验值，也就是带兵的数量，每次和敌人交手完都会有不同幅度的上升，那自然就是取得战斗胜利后敌人归顺了嘛。

A：那为什么明明没有杀掉对方的带头的人，却也能获得经验值？

包：那是靠个人魅力来让对方的士兵折服，自愿投靠我方嘛！

A：不对啊，主人，我怎么看待有人打墙、砍树都能获得经验值啊？

包：那自然是敌人的士兵看到我方的帅哥美女们拆墙砍树时发出惊叹：“哇，连拆墙砍树都能这么帅！”所以就加入我方了呗。

A：这种人肯定特别少……

包：不过还是有的，就像你，你不就是上次看到了我打喷嚏，发出惊呼：“哇，连打喷嚏时都能这么帅！”所以才跟随我多年了么……

A：……

（《小A淘气3000问》这个系列还刚开始，以后还有更多的问题哟！）

文/NW旅团 斋藤★鬼斩

苏健	现在游戏多了,对某一个特定游戏大家都不那么认真了,其实用心玩下去,很多游戏还是有自己的乐趣,别错过它们。
读者资料	男，14岁，广西省合浦县廉州镇兴南街二巷31号，536100



艾雷布大陆武器店秘史

接上期

红发少年："老板，是这样的，我们行军至此地，军饷没有了。我以前听父亲说过，如果行军中没有钱了，就去找一家叫'包宫'的斗技场，那里能有很多很多的钱，还能磨练我们的战斗力。但是我找了半天都没有找到，正好看到这里有家武器店。就想问问路……"

听完他的话，我恨不得一拳把他踹出去，再一脚把他捏死！（小编：包叔已经气得语无伦次了，笑。）不过我已经知道了他的身份，他是当年那个土匪领主的儿子，真是本性难改，居然又让儿子伤天害理来了，哼，还以为我是当年那个单纯善良的我么？如今妹妹们已经研制出了能批量生产的提升能力的药物，第一批药都在我这里。哼，这次你们全都死定了！

想到这里，我和他们说道："斗技场就是我开的，既然你们想去挑战，那么准备出发吧！我来带路。比赛是三对三的，直到一方死掉或者放弃为止。"

看着他们诧异到接近白痴的眼神，心里真是痛快。到了斗技场门口，我与小A来到仓库，把那些加能力的药全部拿出来，全部给我手下最强的三名战士吃下去，这下我可要报仇血恨！我又把最好的银制武器都拿出来给我的手下，圣骑士用银枪、剑圣用银剑、狂战士用银斧，我看他们还能嚣张到什么时候。

战鼓如雷鸣，很快，第一场战斗开始了。我方的圣骑士对战对方的一个斧男，仔细一看，那家伙我认识，就是当初差点用斧头砍到我的那个头上戴铁圈的怪人。

"嘿，我们又见面了，上次的仇我会让你还清的。你等着吧！"我叫喊着。

"啊，你……你……你……奇怪……你好像在哪里见过嘛。"他说着，把那把缠着破布的斧头放在一边，居然盘腿坐在地上，双手食指在头上画圈后放在腿上学一休的样子认真地想起来，这简直就是歧视！哼，一会儿见分晓吧！

比赛开始了，我方的圣骑士在技、速上都明显比那个斧男强，但奇怪的是那个斧男战斗了半天，居然没发动一次攻击，他那把用布包裹着的斧头也只是用来偶尔挡一下我方的攻击。就在我百思不得其解的时候，他露出了怪异的笑容，然后他扯开破布，一刹那，寒光四射，杀气逼人，在场人无不捂住双眼。再睁开的时候，场上我方的圣骑士已经身首异处，而斧男却傲然挺立在台上，扛着斧头轻蔑地看着我方剩下的两人。这斧头，居然是传说中的最强的斧头——天雷之斧！

"快点上来吧，今天的三场比赛我都包了。"他笑着，这俨然是魔鬼的笑容。正在我们诧异地说不出来话的时候，对方又有两人跳上台，其中一人一头橘红色的长发，红色的袍子，虽然他没有拔剑，但是看形状和那掩饰不住的强大剑气就知道，那就是烈火之剑！而另一个是身材强壮的刀疤脸，虽然看样子没有神将器，但是他的杀气相比在场的人毫不逊色。

"刚才说好的，一人一场，这场我来。"刀疤男居然与斧男争执起来。

这些人太恐怖了！"拒绝暴力"四个字在我心中闪动着，回头望去，剩下那两名战士已经利用最高的移动力以迅雷不及掩耳的速度逃命去了……

这下，我完了……

"包叔，别灰心，你不是还有一把秘密武器吗？"仆人A不慌不忙说。

"啊？什么武器？"我心中又重新点燃了希望。

"就是那个通身黑色，有六根钢丝，接上一跟绳索，就能发出龙吟般吼叫的声音的武器啊！"

"笨蛋！那个是我的Jackaon的电吉他！"这年头，多学点东西没坏处。

"可是你一弹就有无数人捂着耳朵晕倒啊……"仆人A真是个呆板的家伙！

"少废话！那……那是幸福的、陶醉的、忘我的……晕倒，与我弹奏的水准没关系的啦！"

听到我们交谈的我方与敌方人员全部沉默……

正在大家僵持的时候，从遥远的天外传来一阵空洞的声音："臭小子，你上课睡觉就算了，居然敢把游戏机拿教室里玩。给我出去罚站！"

正百思不得其解，突然伴随着一声叹息："被老师发现了。"然后，四周一片漆黑……

文/NW旅团 斋藤★鬼斩

曾展雄	更多的游戏，更多的乐趣。
读者资料	男，15岁，学生，广西贵港市江南实验中学055班，537100



人物介绍

人物资料

美版名：Sami
日版名：ドミノ
出场作品：Advance Wars 1、Advance Wars 2、Famicom Wars DS
胜利台词（AW1）：Ready for duty!
胜利台词（AW2）：Mission accomplished! Awaiting orders!
喜好：巧克力
厌恶：懦夫
特技能量槽：★★★☆☆☆☆☆

各版本的指挥能力

◆基本能力

AW1：士兵系部队攻击力达到120%，防御力有110%，占领速度有1.5倍；其余直接攻击系部队攻击力只有90%；运输系部队移动力+1。

AW2：士兵系部队攻击力达到130%，占领速度有1.5倍；其余直接攻击系部队攻击力只有90%；运输系部队移动力+1。

FWDS：士兵系部队攻击力达到120%，占领速度有1.5倍；其余直接攻击系部队攻击力只有90%。

◆Double Time

AW1：士兵系部队移动力+1，在任何地形的移动消耗都无条件变为1。

AW2：提升士兵系部队20%攻击力和1格移动力。

FWDS：提升士兵系部队20%攻击力和1格移动力。

◆Victory March

AW2：提升士兵系部队50%攻击力和2格移动力，并能无条件一次占领据点。

FWDS：提升士兵系部队50%攻击力和2格移动力，并能无条件一次占领据点。

注：AW1和FWDS特技效果都是全军提升10%攻防，AW2的则是全军提升10%防御。

指挥官能力小评



Sami的能力在这3作的调整也是蛮大的，AW1中Sami的个人能力平心而论还是不错的，虽然比起BT的Max还是大大不如。攻防兼备的士兵非常难能可贵，到了2代中她多出了可怕的Victory March，士兵性价比依然很高，再加上两作共通的运输优势和占领优势，用好的话还是相当厉害的。到了FWDS中，Sami被全方位削弱，不仅士兵系能力下降，而且引以为豪的运输优势也不复存在了，想再去主攻恐怕是难上加难，但只要Victory March的效果没有改变，那么Sami永远都还是令人畏惧的角色！

人物性格

Sami的性格非常突出，刚强、勇敢、性格直率、说话心直口快，总之，虽然她只是一个

年轻女孩，但却像男子汉一样，用自己的肩膀扛起一切责任和重担，并在同伴危难时敢于挺身而出。可正因为如此，她对同属RED STAR的毛头小子Andy总是不满，认为他软弱无能，少不经事，但有时候也被他的勇气和坚定的信念所折服。当然了，Sami虽然是不折不扣的“男人婆”，但同样也有女性温柔和可爱的一面，这一点就留给读者朋友们在游戏中慢慢体会吧！

—— 历代人设分析 ——

◆性感的舞娘



第一眼看到Sami时，怎么想象不出她是一名特种兵，反倒像是迪厅里的“舞林高手”。头上的发带，裤脚收在靴子里的喇叭裤，以及她性感的露脐的小背心着装，怎么看都是为了热舞一曲而准备的。相比之下，她手提的那挺重机枪看起来很不协调，而横在双膝间的长长弹带，使人不禁想起裤子上系皮带的八神庵。虽然如此，Sami那种直爽泼辣的性格还是得到很好的反映的，而且由于她是AW1少有的女性，因此也受到了不少玩家的关注。

◆妩媚的小辣椒

2代的人设档次要大大高出一阶，而Sami焕然一新的外表也几乎征服了所有玩家。回眸一笑的表情显示了她作为女性妩媚的一面，而短背心和军裤依然是一种另类的性感。可Sami毕竟是军人，胸前的铭牌和斜握的MP5都很自然地反映出了她的身份，而子弹夹像腰带一样斜挎在腰间，不得不说这是一种“时尚”。



整体来说，Sami看起来过于可爱，很难想象这么可爱的女孩居然会是一名特种兵，但是这样的形象，会更为玩家们所接受，因此Sami一直是AW的大人气角色，这也毫不奇怪。

◆沉着的巾帼英雄



和2代时那个天真灿漫的少女比起来，FWDS中的Sami真的让人感到时间的流逝。她的笑容不见了，取而代之的是不苟言笑的肃穆神情，可能由于风吹日晒，她的皮肤看起来结实了很多，而且明显晒黑了不少。也许经历了太多战争的洗礼，眼前这女孩已经完全褪去了稚气，而她坚定的神情，结实的肌肉，背跨的长枪，以及标志性的绿色发带和军裤，似乎在说，我还是我，那个永远不服输、也不会输给任何人的Sami！

战术分析

迈向胜利的步伐——AW2战术分析

Sami虽然人气出色，但就其实力本身，很多玩家并没有给她很高评价，主要原因就在于她畸形的能力。诚然他们的评价并没有错，不过AW2并不是单纯靠强大的指挥官实力就可以取得胜利，在相同的条件和地图下，谁能更好地发挥指挥官的特点，谁能更好地处理战场上突出起来的变化，谁就能够最后获得胜利。上面说的这些，无非是为了说明，虽然Sami并不是最强的指挥官，但我们使用她并不意味着就无法取胜。

我们先一如既往地分析一下Sami的能力。士兵系攻击力130%，间接攻击部队不变，而直接



攻击系部队攻击力仅90%，单纯看这能力指标的话，一共16种可攻击的部队中，只有2种得到强化，4种没有被削弱，剩下无一幸免，况且这被削弱的部队有不少都是对战时最常用的，这可能有点无法让人接受。不过换个角度想想，Sami的士兵部队有超高的性价比，在前期的优势非常明显；中期面对对手来势汹汹的机械化部队，她也能够用士兵+间接部队的组合来应付，因此并不会因为能力不足而落于下风。

除此之外，快速的占领能力和较高的运输部队移动力也是绝对不可忽视的。1.5倍的占领速度极其有用，基本上愿意使用Sami玩家就是冲着这一点。这个到底能有多大作用呢？我们现在来分析一下。Sami可以靠受伤的士兵顺利完成占领任务。因为Sami满血的士兵可以一次占领15点，就算是7HP的士兵也能占领10点，即使在很多不利情况下，她也可以靠这个能力顺利地在2天内占领据点，换成其它指挥官那就不行了。当然，通过一些技巧，还可以将这个优势发挥得更加充分。首先，当占领中的士兵HP不足，有可能在下回合被对方杀掉时，就需要及时用另一个士兵和他合流，以便使其能够继续占领。另外，在所需要占领的据点周围放置一些其它部队占据位置，可以有效地减少占领中的士兵所受到的攻击，如果你能够将对方据点四面包围，那么对方要想将占领中的士兵杀掉，是非常困难的事情。虽然这个技巧其他指挥官一样可以用，不过对于Sami来说，掌握了这个技巧的话，很多时候直接带来的就是战场上的主动。另一方面就是运输移动力加成，这个显然是为了更好地发挥士兵作用而存在的，毕竟士兵移动力太慢了，靠它们慢慢往前蠕动的话，会贻误很多战机的，所以少不了运输单位的协助。运输单位不仅能帮助士兵移动，还担负着补给以及防守的任务，作用非常显著，不过过多生产的话也是一种浪费，所以，使用Sami的朋友请根据地图情况和自己的临场判断，把士兵和运输单位的数量控制在1：3到1：2之间。

了解了Sami的基本能力后，我们就来看看她的战术。提到她，首先不可不提的就是炮兵Rush战术，这是利用炮兵初期的地面优势，配合步兵、运输车和自走炮等部队，来达到奇袭的效果，在小地图有较高的成功率。不仅是Sami，还有Nell、Grit、Sensei、Kanbei、Hawke、Lash等人也同样适用。下面我们就来看看它的具体手段。

初期投入全部资金去生产步兵和炮兵，并且要保证最少一辆运输车来担任输送部队的任务，放弃占领附近的据点，而是抓紧时间把部队开赴到对方老家展开奇袭。这时候对方家里一般都只是一些步兵，或者少量机械部队，如轻坦克、侦察车等等。我方的炮兵主要负责解决这些机械部队，而步兵则需要和对方的步兵短兵相接，并且还要配合运输车来保护好炮兵的安全，不要让我方的炮兵受到对方步兵或者机械部队的攻击。虽然Sami的能力并不强，可是在士兵唱主角的时候，鲜有指挥官是她的对手。只要我们控制好部队推进的阵型，不难将对手压在家里，同时顺带占领对方家里的据点。不过这仅仅是一个开始，因为单纯靠士兵是很难把对方打倒的，对方既可以就近不断生产步兵和我方打消耗战，又可以攒钱出高级兵种，等武装直升机、中型坦克这东西一出来，多少士兵也不够它打，所以初期压制得手也就是告诉我们一个信号：该转型了！对于Sami来说，由于自身能力所限，转型时没什么选择，只有自走炮和火箭炮，但有了它们的帮助，也足以对抗对方的陆军大部队了！当然，对方会选择出一些空军，这时候根据情况，出一点对空部队即可。



基本上来说Sami初期的选择不是如上所述的炮兵rush，就是快速扩张。她快速扩张能力主要基于运输移动力+1这个前提下，在占领较远的据点或者生产地时，往往能比其他指挥官提前一天完成任务，如果多线运输开工，积少成多的话，那么扩张优势就更为明显了。不管是初期rush还是快速扩张，虽然能带来一些优势，但并不意味着就能够就此胜利。那么接下

袁浩 我喜欢玩《三国志》系列，且喜欢选用一开始很弱的君主。
读者资料 男，22岁，辽宁大连沙河口香盛街2号3-3，116021

来我们就谈谈Sami如何在序盘以后展开自己的攻势吧！

Sami的主攻力量仍然还是士兵，这是因为她只有士兵得到强化，不好好利用显然是不行的。步兵除了能打击士兵系部队、间接攻击部队外，对其它部队基本都是行同搔痒，所以主要的任务只是作为炮灰来防守，或者占领据点等等，可是它什么时候都是Sami的基础，没有它的话整个部队都要受到很大影响，此外，一旦发动了Victory March后，这些原本不起眼的步兵个个立刻变成能兴风作浪的蛟龙，具体我们在后文再谈。炮兵是Sami重要的攻击力输出手段之一，除了空军部队、海军部队、中型坦克、新型坦克外，通吃一切部队，但售价仅3000大元，可谓价廉物美。当然了，它也有一些致命缺点，首先就是移动力弱，所以必须要配合运输部队才能够顺利地展开攻击；然后是防御力低，一旦受到攻击那么几乎就是形同虚设，所以必须还要想办法保护，非常麻烦；最后就是炮兵居然是“欺硬怕软”，很多时候它敢去和价格昂贵的新型坦克搏命，但遇到更便宜的步兵时就吃亏了，炮兵价格是步兵3倍，但它们之间交手时却旗鼓相当，用炮兵对付步兵是一件非常得不偿失的事情。

当然，除了士兵，Sami还需要生产一些其他部队。首先就是自走炮和火箭炮，之前在炮兵rush中，也提到过它们的存在。毕竟它们是Sami没有被削弱的机械部队，这也是无奈的选择。有了自走炮和火箭炮的帮助，士兵系所不能对付的中型坦克、新型坦克也终于有了克星，而投产士兵所节省下的金钱也可以用来放心地生产这些部队，这比起坦克部队和间接攻击部队双修的打法来说，经济负担会小很多。由于间接部队亟需其它部队的掩护，所以这任务就落在步兵和运输部队身上了，恰好它们都是Sami所擅长的部队，彼此相得益彰。自走炮和火箭炮还有一个打不到的东西，那就是空军，这就迫使Sami需要投产对空单位了。对空战车虽然便宜，但并不可靠，仅仅是应急之需；对空导弹车虽然性价比不高，但确实依赖间接攻击的Sami的重要选择，有它的存在，可以保证一大片地区不受到空袭，而大量的士兵部队也足以保证它的安全；最后就是战斗机了，这东西价格太昂贵，并且对于不擅长直接攻击的Sami来说，光靠它很难取得空中优势，所以尽量还是配合前两种对空兵器使用吧。需要说明的是，这些部队生产一点点就够了，即使对方大量生产空军，那么也不要头脑发热去多造这东西，我们的原则仅仅是保护地面不受空军侵犯，对方用空军杀我一个，我用对空武器杀回一个就是，而尽可能减轻空袭伤害的任务，还是落在了步兵和运输单位身上。最后，有多余资金的话，有必要生产一点新型坦克和轰炸机，虽然这并不为Sami所擅长，但性能实在太出色了，有钱的话与其多生产几个士兵，干吗不花在这里呢？



最后，不得不提的就是Victory March，这个堪称Sami的杀手锏，在全部指挥官的特技排名中，恐怕也能跻身前5。当Sami喊出“Time to end this!”的誓言时，原本那些不起眼的小兵个个都变成了可怕的杀手，就算仅有一息尚存，一样能把据点踏平，况且面对漫山遍野、移动力高达5的虎狼之师，又有谁能保证完全能防住呢？对于Sami来说，发动了Victory March以后，主要任务就是为等待占领的步兵们扫清障碍，歼灭敌军倒是次要的，凭借手头一些机械部队，再加上移动力为4、攻击力又高得吓人的炮兵群，扫清那些敌方那些瑟瑟发抖的据点守军不是什么大问题。如果眼前并没有什么据点可占领，那么多等待几回合再用特技也无妨，这个特技的意义，并不在于能给对方的部队带来多大伤害，而是要尽可能多囊括几个敌方据点，中型地图一次性能捞5个敌据点就是非常赚了。当然了，如果前方就是敌本部，那么是不是要做一个周密计划，最终来个“一剑封喉”呢？

Sami还有引以为豪的空降战术，不过这期篇幅有限，放在下期FWDS部分时一并介绍吧！也祝各位Sami的fans们能够在那催人振奋的BGM引导下，迈出胜利的步伐吧！



一击必杀

在中国古武术、日本空手道或者其他流派都有其“一击必杀”技，所谓的“一击必杀”技并不是固定的招式，而是一种境界。在游戏王的世界中，有大家所熟悉的“一回杀”——ONE TURN KILL。从字面上看就可以知道是一回合打倒对手，不过今天我要给大家介绍的“一击必杀”却和“一回杀”有点区别。举个简单的例子：在游戏王6里，游戏所使用的磁石战士合体解体的COMBO就是“一回杀”的代表；而同样在游戏王6里的海马的史上最强人间兵器就是追求“一击”的爽快感，可以说是“一击必杀”的代表。现在我们就在《游戏王 国际版2》中（DMI2）把“一击必杀”的精神体现得更加完美吧。

首先是卡组的构成

怪兽卡：（40）クリッター、（262）デビル・フランケン×3、（264）サンダー・ドラゴン×3、（297）キラー・スネーク、（319）キャノン・ソルジャー×2、（357）黑き森のウィッチ、（363）メタモルポット、（576）サイバーポッド、（593）キラー・トマト×3

魔法卡：（209）光の护封剑、（409）巨大化×3、（419）ハーピィの羽根帚、（502）天使の施し、（506）手札抹杀、（557）大岚、（572）サイクロン×2、（573）ハリケーン×2、（613）早すぎた埋葬、（788）非常食×2、（904）流星の弓－シール×3、（953）リロード×2

陷阱卡：（534）王宫のお触れ、（631）リビングデッドの呼び声、（637）破坏轮、（682）激流葬、（849）サンダー・ブレイク×2 。

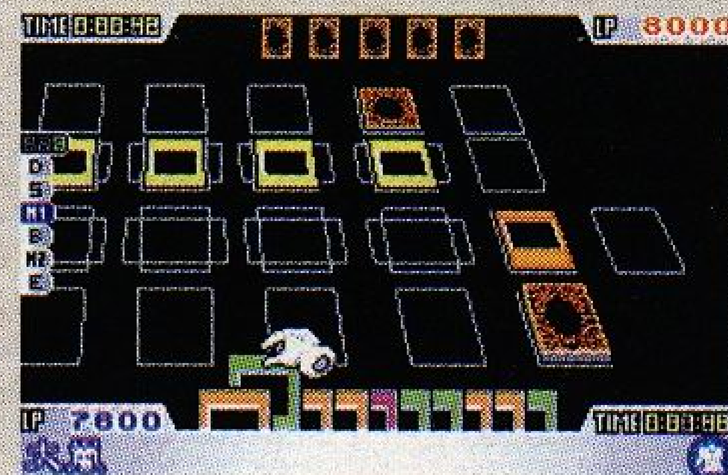
融合怪兽：（236）青眼の究极龙×3、（466）サウザンド・アイズ・サクリファイス×3、（290）红阳鸟 ×3

卡组的使用：在DM6中要实现“一击必杀”的难度比较大，除非有NPC海马那样的抽卡运气。但是在DMI2中由于出现了新的装备卡“（904）流星の弓－シール”和新的换手牌魔法“（953）リロード”使得“一击必杀”的成功率大大提高：不需要再顾及对方的效果怪兽或者铁壁怪兽，只要封印住或者破坏对方的魔法陷阱区域，就能给予对方完美的“一击必杀”。



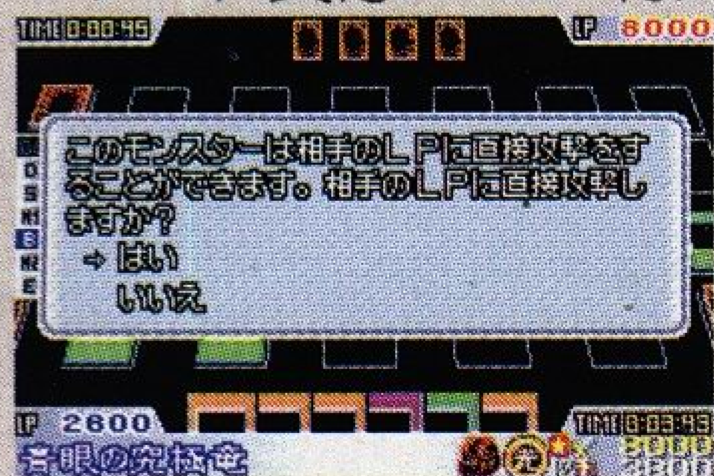
从卡组的怪兽卡就看得出，除了卡组核心怪（262）デビル・フランケン以外，只有搜索系的怪兽，卡组压缩系的怪兽，手牌补充系的怪兽3种。

初期通过（576）サイバーポッド、（363）メタモルポット、（40）クリッター、（357）黑き森のウィッチ、（593）キラー・トマト等迅速搜索到卡组关键之一——（262）デビル・フランケン。



同时通过(264）サンダー・ドラゴン、（502）天使の施し、（506）手札抹杀、593）リロード等迅速补充和置换手牌，让卡组的另外关键（409）巨大化和（904）流星の弓－シール上手。这时候顺便保留消除对方魔法陷阱区域的卡片。

这时候万事都具备了，接下来要做的只是清对方的后场。清理完毕后召唤デビル・フランケン，支付5000LP特殊召唤青眼の究极龙，装备巨大化和流星の弓－シール后，给予对方完美的8000LP，做到真正的“一击必杀”。



—— 主要卡片解析 ——

1、后场破坏系：（419）ハーピィの羽根帚、（557）大岚、（572）サイクロン直接破坏对方后场，考虑到（419）ハーピィの羽根帚可能被禁止或者（572）サイクロン的限制。因为我们追求的是“一击必杀”，所以可以使用（573）ハリケーン和（611）扑灭の使徒来代替。



2、后场干扰系：（534）王宫のお触れ，有时候我们可能一开始不能抽到全部的“一击必杀”部件，这时候就可以使用（534）王宫のお触れ来封杀对方的陷阱，因为此卡有一定的副作用（我方也不能发动陷阱），所以卡组陷阱的数量也比较少。但还是要小心使用这把双刃剑。

3、压缩卡组系：从卡组就看得出，这部分卡片很多，有（264）サンダー・ドラゴン、（502）天使の施し、（516）强欲な壶、（506）手札抹杀等。这些卡的作用也有细微的差别，比如（264）サンダー・ドラゴン，该卡既压缩的了卡组，又增加了手牌。通过效果拿上手的2张（264）サンダー・ドラゴン可以用于（502）天使の施し——等于增加了3张手牌；用于（506）手札抹杀——能多抽2张卡；用于（849）サンダー・ブレイク的手牌支付需要；或者非常时期用来牺牲（40）クリッター来从卡组检索出主力怪（262）デビル・フランケン。

从卡组还看得出（363）メタモルポット和（576）サイバーポッド这2只壶的作用也如此。因为卡组是高压缩型的，所以这些抽卡或压缩卡组引擎是必要的。

4、卡组搜索系：搜索卡组还是依赖传统的OCG专用怪兽——（40）クリッター和（357）黑き森のウィッチ。同时（593）キラー・トマト也和这个卡组相性非常好。因为要搜索的（262）デビル・フランケン是ATK700 / DEF500的类型，因此限制卡表的变化对本卡组没有什么影响：当（357）黑き森のウィッチ禁止的时候，（40）クリッター就会解开限制，这对我们还是非常有利的。

5、卡组王牌怪兽卡之一：（262）デビル・フランケン可以说是KONAMI设计的非常成功的怪兽之一，可以说当时是专门配合（236）青眼の究极龙的怪兽。当然后来还出了其他一些BT的值得用5000LP去召唤的融合怪兽（本文最后会提到，这里就先不讲了）。

而支付巨大的5000LP又和（409）巨大化有着100%的相性，所以当时面对DM6海马的那恐怖的COMBO时候，大家除了关机就只能去把卡组塞满毛球、和睦、3眼怪和黑森林了吧。

6、卡组王牌怪兽卡之二：（236）青眼の究极龙是原作中海马卡组最强怪兽，4500的攻击力在原作只有4000LP的环境下是非常让人绝望的。可以3体融合的困难程度和没有被限定只能通过融合召唤的前提下，也决定了该卡被（262）デビル・フランケン驱使的命运。



7、卡组王牌装备卡之一：（409）巨大化只有在自己LP比对方少的情况下才给自己的怪兽攻击力加倍，然而在自己LP比对方多的情况下是给自己的怪兽攻击力减半的。所以只要（262）デビル・フランケン支付了那5000LP，巨大化的效果就是我们需要的正效果。当然在召唤（262）デビル・フランケン的时候也需要至少有5001的LP，所以也更加强调了刚才卡组压缩系卡片的重要性，毕竟这个卡组没有持久战的能力。



8、卡组王牌装备卡之二：（904）流星の弓－シール随着6大守护者来到游戏王世界，其能力（装备的怪兽攻击力降低1000点，装备该卡的怪兽能直接攻击玩家）也决定了（904）流星





の弓－シール只能使用在攻击力足够高的怪兽身上(或者是能变的足够高的怪兽身上)。而装备了（409）巨大化的（236）青眼の究极龙减1000攻击力就是整整8000。攻击力8000并且能直接攻击的怪兽，除了叫它魔王，还能叫什么呢。

9、唯一的防御线：当然运气也有好和不好，当运气不好的时候（连续抽不到怪兽什么的），就需要一些简单的防御。不然召唤（262）デビル・フランケン后没有LP启动效果，一样等于失败。所以加了一些简单防御的卡片：（576）サイバーポッド能一下子破坏场上的全部怪兽卡，并且还能增加自己的手牌，真是一举两得的办法。不过如果对方炸出来一群怪兽的话，又回到之前一样的危险情况了，所以卡组还加了（682）激流葬。这张卡也有多种用途：可以防止对方高星或者高攻的怪兽召唤；可以防止（576）サイバー ポッド出现的危险情况；可以将自己的（40）クリッター 送入墓地，更快地抽到（262）デビル・フランケン。



（209）光の护封剑，简简单单的封印对方3回合的攻击。（849）サンダー・ブレイク当破坏后场的卡片足够的时候，或者情况比较危急的时候还能用来破坏给予我方致命一击的怪兽，属于机动性比较高的卡片。如果当生命值被扣到5000以下的时候这个卡组就完全没有获得胜利的可能了，所以放几张(788)非常食也是需要的，甚至在LP充足但没有抽到（904）流星の弓－シール，而对方有攻击表示的怪兽时候，还能把LP加到10001以上，来召唤2头（236）青眼の究极龙来获得胜利。可是这样就不是“一击必杀”了，所以不推荐大家这样做。

最后我们来根据现实中的游戏王卡片游戏，来看看“一击必杀”有哪些扩展吧：不难看出，要实现“一击必杀”有一张卡片非常关键——“デビル・フランケン”。除了本文介绍的“デビル・フランケン”和“青眼の究极龙”之外，现实中还有其他“一击必杀”的组合呢。

“デビル・フランケン”＋“マスター・オブ・OZ”（大树熊之主：9星，攻击力4200，防御力3700，兽族的融合怪兽）的组合：因为口袋大树熊之主是兽族，除了可以使用“巨大化”之外，还能使用兽族专用的强化魔法“野性解放”（场上一只以表侧表示存在的兽族或兽战士族的怪物的攻击力上升相等于此怪物守备力的数值。结束阶段时，此怪物被破坏。）这样也能将大树熊之主的攻击力提升到7900。这张卡曾在NDS的《游戏王》中收录。



“デビル・フランケン”＋“サイバー・エンド・ドラゴン”（电子终结龙：10星，攻击力4000；防御力2800；机械族的融合怪兽，这张卡攻击守备表示的怪兽时，这张卡的攻击力超越守备怪兽的守备力的数值，给对方造成那个数值的战斗伤害。），同样除了可以使用“巨大化”之外，还能用机械族专用的强化魔法“リミッター解除”（这张卡发动时自己场上存在的全部打开表示的机械族怪兽攻击力2倍。回合结束时受这张卡效果的的怪兽卡破坏。）怎么样？场上就出现了攻击力1400的“デビル・フランケン”和攻击力8000并且带穿刺能力的“サイバー・エンド・ドラゴン”了。

另外值得一提的还有一张速攻魔法“神秘の中华なべ”（神秘的中华锅：祭掉自己场上一只怪物。选择被祭掉的怪物攻击力或守备力的其中一项数值，回复与此数值等同的LP。）因为是速攻魔法，当自己的强大怪兽攻击时碰到对方陷阱或者魔法的阻挠或者威胁时，就吃了自己的怪兽吧（基本吃一下就是8000-9000的LP，很补吧 -3-）然后随时可以继续等待时机用“デビル・フランケン”来“一击必杀”对方。



王立图书馆



在游戏王的历史中，融合一直处于非常重要的角色。特别是在原作中，给人以什么感觉呢？融合能扭转局势，从武滕游戏和城之内克也的黑魔龙就可以看出一二，海马濑人的青眼究极龙代表了胜利；融合还带来了无限的可能性，任何怪兽都能互相融合吧，只要你想象力丰富。（这一点看过游戏王GX的朋友都能感觉到吧）



同样在游戏王的游戏中，我们也能感觉到融合的伟大。现在我们就回顾一下以往的一些游戏吧：最早的《游戏王GB》虽然游戏中没有怪兽的融合，但是却能通过通信特定的几张卡片从而获得新的卡片，这就是融合在游戏中最早的雏形。

真正出现怪兽融合的是在GBC上的《游戏王2》，游戏里设定了大量的融合公式表，玩家可以用自己手上的怪兽通过特定的公式与场上的怪兽融合，融合形成新的更强大的怪兽。比如图上的，鱼族卡片+机械族卡片能融合出机械鱼。玩家的乐趣也大增，可以去尝试上千种的组合。这样的方式一直延续到游戏王3，游戏王4，包括后来的游戏王7和游戏王8。（后来还增加了手牌上怪兽的融合——这可以非常爽快的哦）

将融合的爽快程度提升到顶峰的是PS上的游戏王游戏《被封印的记忆》。游戏在继承GB上几作的融合公式表之外，除了补充公式表，还加入了手牌连续融合的系统。岩石卡片 + 女性卡片=砂之魔女；如果初始卡组有龙族的话，还能一次多体融合出初期最强的卡片——双头雷龙：真让人感觉到融合的伟大啊。其实在这一作中，一些融合出来的卡片本身是紫色的（这



些就是真实卡片游戏规则中的融合怪兽），KONAMI终于想把现实中的卡片游戏规则也做到我们玩的游戏中去了。



从《游戏王5》开始，大家都看到游戏名字的后缀多了个专家版。而游戏的规则也完全和现实的游戏王官方卡片游戏（简称OCG）规则一样。在OCG规则中，我们的融合被大大的规范了很多：融合一定需要特定的融合素材通过融合魔法（或者其它能起到相同效果的卡片）去召唤在融合卡组里的特定怪兽。这样就使得融合的难度大大增加了，不过随着OCG的发展，配合融合的卡片也越来越多了：有迅速抽融合魔法卡的配合卡；有能代替融合素材的怪兽卡；更有甚者还有能特殊召唤融合卡组怪兽的效果怪兽和魔法卡。之前说的デビル・フランケン使一些高攻击力融合怪兽重见天日；魔导サイエンティスト的出现则拯救了一大批5-6星高攻击力和强效果的怪兽，基本卡组一手一张啊。还有一张魔法卡——突然变异（自己场上祭掉一体生物，从融合牌堆特殊召唤一体等级与该祭掉生物相同的融合生物。）则成了后来魔导サイエンティスト的替代品(因为魔导サイエンティスト强大的效果，很早就被禁止了）。



怎么样，融合是一件很有趣的事情吧，大家有兴趣的话可以在任何一作游戏王卡片游戏中体验到融合的快感。而OCG玩家或者是《游戏王GX》的FANS就和偶一起期待着10月底在GBA上推出的《游戏王GX》吧！融合！E・HERO シャイニング・フレア・ウィングマン！



陈嘉麒 对面的NDS看过来，PSP飞过来，明知道我口袋里没有钱，为什么假装不理不睬。
读者资料 男，14岁，江苏杭州清泰街257号一单元201室，310009



阳光迷城



太阳侧人物

在《我们的太阳》系列中，太阳侧的人物们作为配角也发挥了不小的辅助作用，因为第一作的地点是死之都，除了御天子和利塔外并未有其他人物出现，直到第二作将舞台转移到太阳都市后，这些在太阳街上的角色们才悉数登场，并为游戏系统的扩增发挥了不小的作用，而第三作因为游戏舞台扩大，太阳都市只作为后方大本营而存在，因此在设定上没有太大的变化，不过其对于加戈的辅助作用是不言而喻的，下面就让我们来认识一下这些太阳街上的朋友们吧。

太阳使者



首先当然是加戈的良师益友，被俗称为天鼓的御天子大人，他自始至终都陪伴在加戈身旁，作为太阳精灵，他是降临到大地的太阳意志的代行者，使命是守护所有太阳所孕育出来的生命，并且协助太阳战士们去消灭暗之一族。他曾经与加戈的父亲并肩作战过，但在败走伊斯特拉坎后，他不得不担负起养育林戈之子——新一代太阳力量继承人加戈的重责，还要将其培养成一名优秀的太阳战士。天鼓最大的特点就是对暗黑势力不死一族的资料都了若指掌，在他眼里没有不知道的事情，也没有解决不了的问题，所以每当加戈面临困难或不知所措时，他都会进行悉心指导和提示。

大地巫女利塔



早在系列第一作就已登场，她专门负责保护太阳都市圣·米戈鲁中央的太阳树，培育太阳果实，与加戈是青梅竹马。不过作为一个女孩，她的性格确实太火爆了，动辄对加戈拳脚相向，甚至在加戈失忆后还要用自己的拿手绝技“休克疗法”（其实就是暴力猛殴）来试图“治疗”，结果可想而知……据说进行赤手空拳较量的话，没有人能打赢她。后来在守护太阳树之余，她还负责经营太阳街的道具店，而那些回复系道具其实基本上都是太阳树的果实。

向日葵少女扎姬



在第二作出现并为加戈解围的神秘少女，拥有很强的魔力，在加戈的太阳枪被夺走后对敌人一筹莫展时，她及时出现传授加戈月光魔法，也应该算是位良师益友了。她平时都待在太阳街的旅店中，作为占卜少女为人测算吉凶，除了教一些魔法技巧给偶尔拜访的加戈外，她最大的任务是守护被称为太阳街最后屏障的结界，并阻止不死一族魔物们的进入。

钢铁史密斯



作为冶炼屋老板的他是位天才铸剑师，精通武器方面特别是武器锻造，他以前是太阳战士中的一员，还曾教过林戈太阳枪的使用方法。但之后因为一只眼睛失明而退出战斗，专心致力于武器铸造，并利用自己的经验独创出利用太阳之力的太阳锻冶，因常年与钢铁打交道而获得了钢铁史密斯这样的称号。

冒险青年小子



有着一头蓬松的黄发的他是个喜欢冒险的热血青年，也是个非常讲义气重人情且知恩必报的人，在太阳街周边被魔物所困时得到了加戈的解救。回到太阳街后他在道具屋打工，经营起来根本就不用心，而且总是趁老板不在的时候做一些很荒唐的赔本买卖，比如免费送东西给别人或是低价抛售。第三作中他被调到了新开的饰品店（即防具店），结果开张第一天他就以开业大喜为名义大大方方地给失忆的加戈送上大礼，当然这也是趁老板不在场的时候。

史密乐

史密斯的乖孙女，也是系列中年龄最小的角色，第二作出场，负责掌管太阳街的仓库，第三作里她不仅继续负责着仓库管理，还成为加戈的私人管家，在白天的常规工作时间内她几乎都待在加戈的家中。她特别喜欢玩偶，不仅自己有一大堆，而且还管理着那些各具特效的玩偶精灵。别看她年纪小，她可是个人小鬼大的调皮鬼。她的好玩伴是可爱的小黑猫库罗，虽然是只小猫，却懂得人类语言，并且还富有冒险家的精神，在第二作中多次帮助了加戈。





图书馆管理员



她的真正身份还没有人知道，虽然表面上是太阳街图书馆管理员，但看得出来她应该属于某个一直与暗之势力对抗的地下行会组织，而行会的一些魔物退治任务都是通过她来授予委托，并给予完成任务的人以丰厚的奖励和回报。她擅长于封印术和护身术等高级魔法，绝对是个深藏不露的高人。

风之战士夏昂



曾经的太阳战士中唯一还生存着的人，职责是守护太阳都市和居住在那里的人们，因擅长关于风属性的一切而被称为“风之战士”。第二作中他曾被暗之一族的魔物们利用，在被加戈击败后才清醒过来，意识到自己的严重失职并深刻悔悟后，他回到了太阳街并经营了一家武器店，此外他在后两作中都将自己的风属性魔法传授给了加戈。

棺材屋老板

第二作的棺材屋老板，出售的棺材都是他亲手制作的，他看上去面无表情没有血色，因为意外事故失去爱人使他遭受沉重的打击，巨大的悲痛使他迷失自我，于是沉醉于对棺材的研究，以此来麻痹自己忘却痛苦，不过他的潜心研究取得了成果——棺材摩托。

棺材摩托店教练

以前的棺材屋虽然没有了，但那里却多了一家棺材摩托店，店主是一位与棺材屋老板相貌非常相似并戴着墨镜的人，同样面无血色。他这里不但也可以进行棺材摩托的配件组装和升级改造，还能进行摩托竞速培训，并且还具备世界级水准的训练手段，所以他也被称作为教练。不过他与棺材屋老板的真实关系是什么呢？或许他们本来就是同一个人吧。

潘鹤杨	《恶魔城》新作《苍月的十字架》发售了，又一神作的诞生在某种意义上也超越了颠峰之作《月下夜想曲》。
读者资料	男，24岁，广东潮州市西新南路吉地街8号元件二厂A704，521000

机战天空



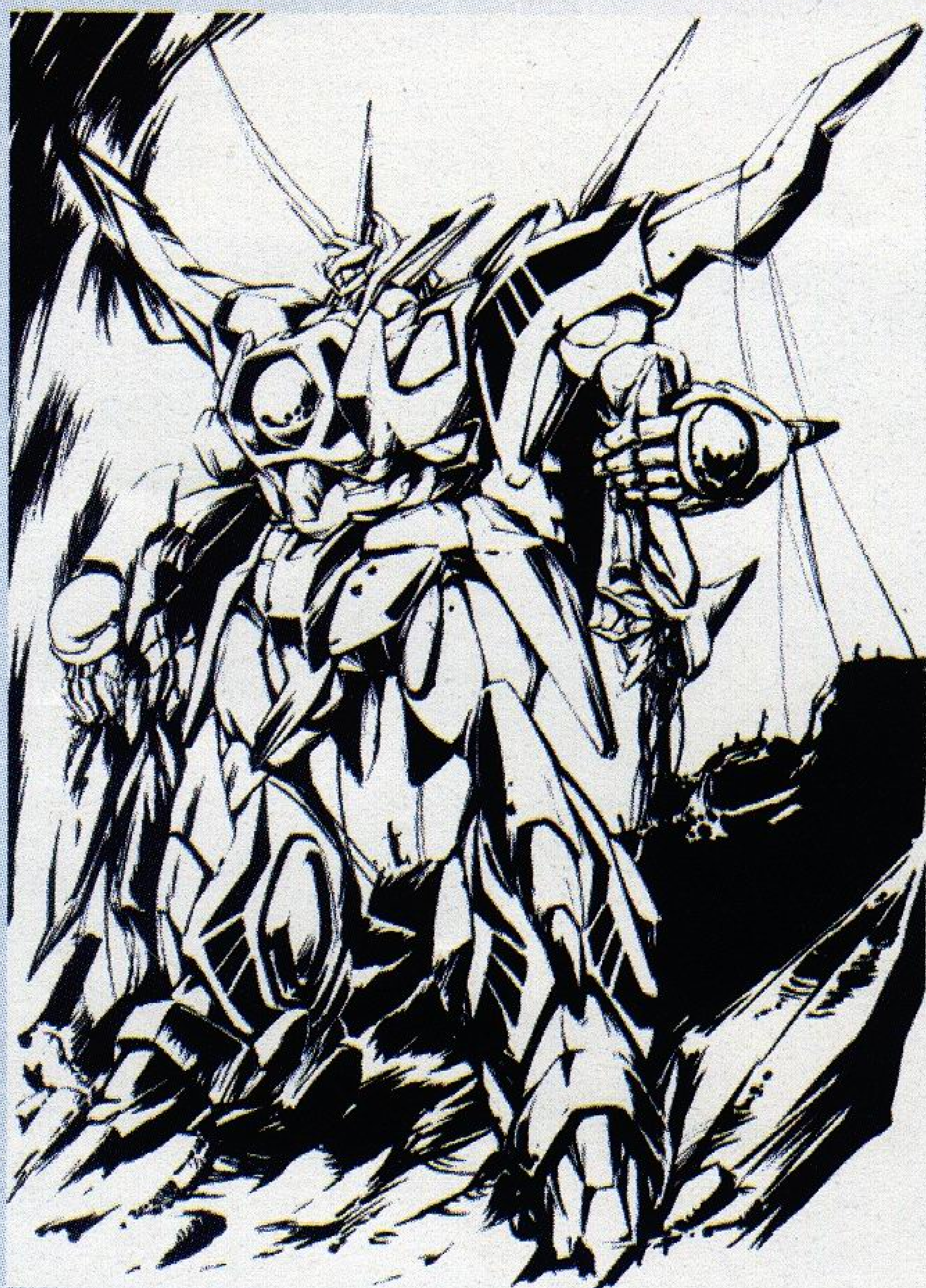


《机战J》带来的热潮是不是已经开始冷却下来了呢?从这期开始,我们将继续为大家介绍《机战》中登场的各部作品。

大家《机战J》玩得如何了？笔者终于把全部路线都完成了，真是辛苦呀……说起本作的强机，相良宗介的ARX-7算一个、超进化版的D-BOY算一个、魔神皇帝和最终断空我也都不错。不过说来说去最BT的还要数那个“天之志雷马”——完全改造后上万的HP、防护罩、分身、HP与EN回复……至于那个三倍逆天的“大志雷马”就更不用说了，最强清场王的称号当之无愧。既然《机战MX》也即将登陆PSP，本期我们就介绍一下这部充满异色的作品：

同为平野俊弘监督的作品，与充满阳性气氛与华丽合体动作的《破邪大星弹劾凰》不同，《冥王计划》是一部反映人性黑暗面的作品。由会川升、菊池通隆、森木靖泰等人构筑的世界观超越了“巨大机器人动画”的范畴，描述了少年探求自我的纠葛、与父亲的相克以及与内心阴暗面的交战等等,可以说包含了一切现代流行的主题——当然，“后宫”什么的肯定没有。

公元1999年,一度陷入沉寂的秘密组织“铁甲龙”再次开始了活动。他们建造了称为“八



▲主角机天之志雷马，装备了“次元连接系统”的最强机器人，拥有远远凌驾于其他七卦的战斗力。



卦众”的巨大机器人，企图征服地球。但其中一机“天之志雷马”却在15年前被开发者木原正树夺走，藏匿在日本。铁甲龙的首领幽罗帝命令剩余的八卦众夺还志雷马。而作为志雷马的驾驶员诞生于木原正树丑恶计划的少年秋津真人，一方面要为不时出现的木原正树的人格而烦恼，另一方面又要与身为自己克隆体的八卦众展开无情的战斗……

故事的主角秋津真人原本是一个普通的少年，却突然得知自己是为了驾驶志雷马而制造出来的克隆人。就像《牛虻》中所说“如同巨大的十字架轰然倒塌”一般，秋津真人发现自己过去相信的一切都变成了虚幻。面对突然袭

祖天雪净	终于举债买了一台火红DS，心中激动呀，睡觉都要抱着。
读者资料	男，18岁，四川成都龙泉驿区天生小区107幢1单元4号，610100

来的八卦机器人“风之兰斯塔”，真人虽然内心充满了疑惑与恐惧，还是不情愿地与另一名驾驶员——少女冰室美久乘上了志雷马。没有经验也没有训练过的真人在敌人面前自然毫无还手之力，但如同所有机器人动画的定律一般，此时发生了逆转性的事件：真人突然如同换了个人一般，以冷酷的手法将对手击倒。此后，真人对自己的身世产生了更多疑虑。随着八卦众一次又一次来袭，事情的真相也被一层一层揭开：

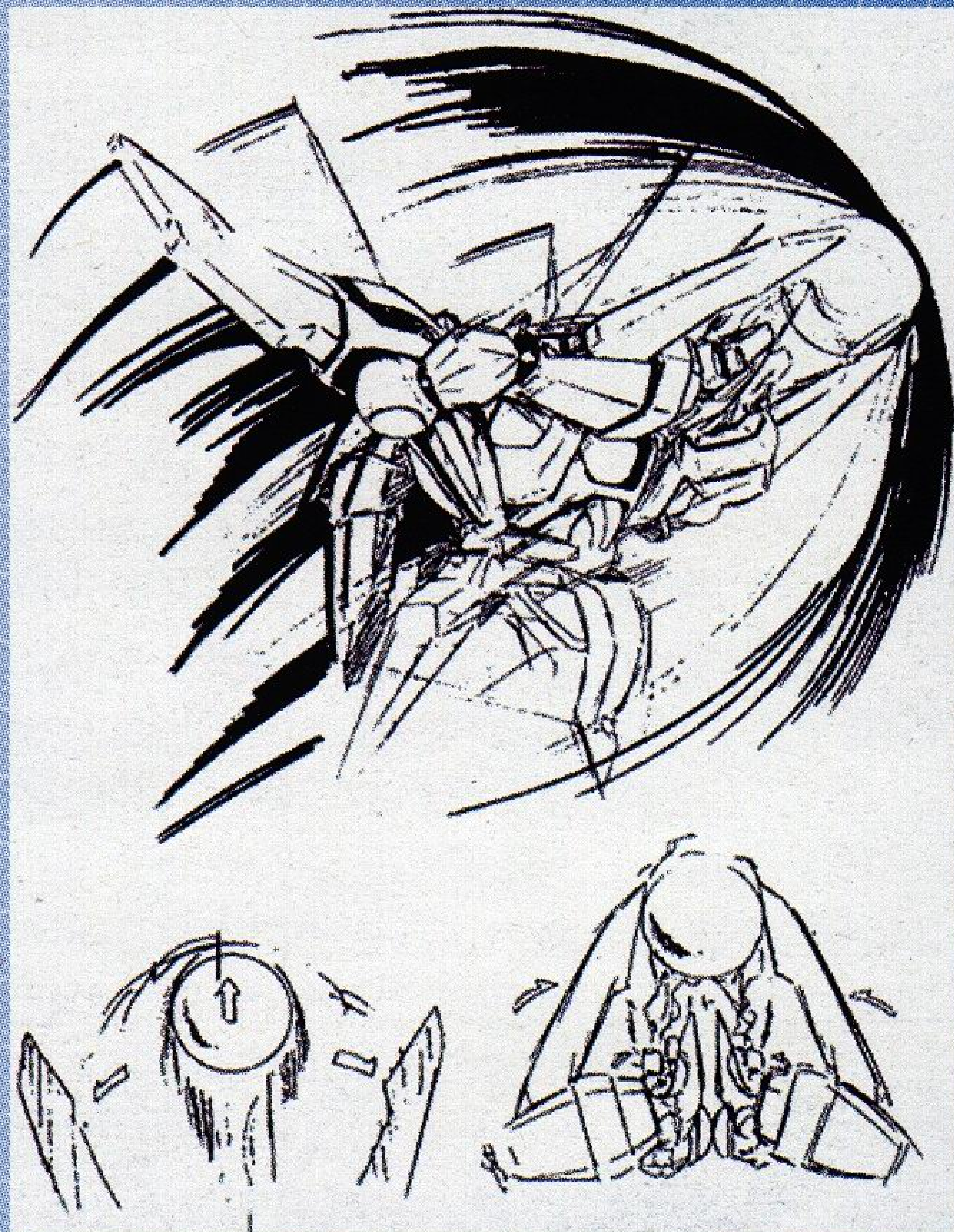


十多年前，为了实施所谓的“冥王计划”，秘密组织“铁甲龙”建造了分别代表“天、地、山、月、水、火、风、雷”的八卦机器人——，并制造了8个克隆人作为驾驶员。但就在这些机器人接近完成之日，开发者木原正树却将其中的“天之志雷马”夺走，并带着将要成为其驾驶员的受精卵——也就是将来的秋津真人，投靠了日本政府。铁甲龙因此陷入长达15年的休眠状态，但木原正树也在这之后不久便被人杀死了。

但事情远没有这么简单。击败了八卦众中的风、水、火、月之后，得意的木原正树——也就是秋津真人内心中另一个“残忍而又狡猾的自己”吐露了自己的计划：八卦众全都是木原的克隆体，但秋津真人却不仅仅是普通的克隆体那么简单——木原知道自己活不了很久，因此将自己的人格移植到真人体内，只要满足特定条件——也就是真人乘上志雷马——便会唤醒木原的人格。但他却出现了一点失算：真人的人格并没有因此消失，反而出现了两个人格争抢身体的局面。

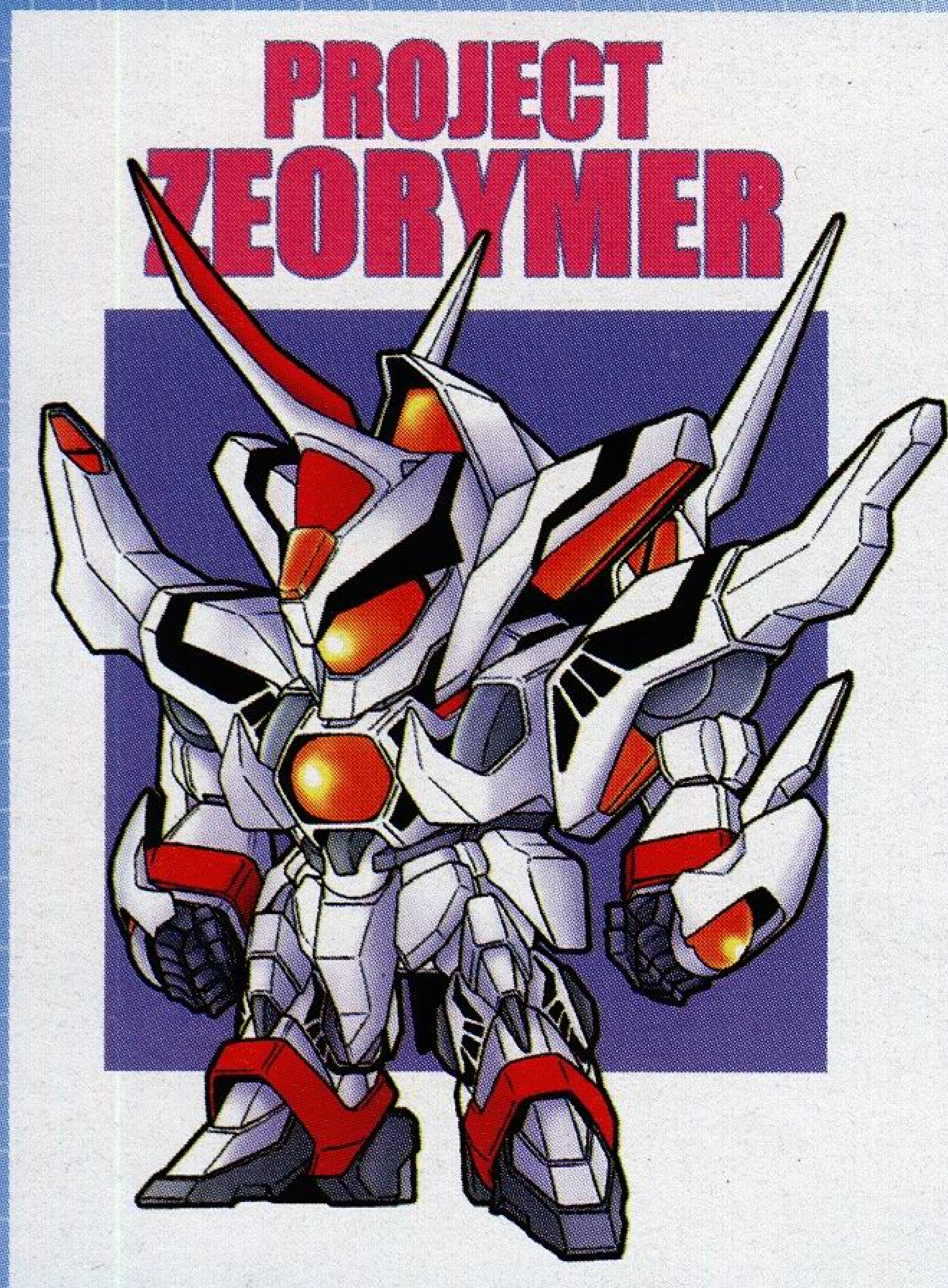
在击倒了八卦众的另外三名——地、山、雷之后，真人得知了更为恐怖的事实：木原正树的备份并不止自己一人，铁甲龙的首领幽罗帝体内同样暗藏着木原的人格。因此他与铁甲龙的战争无论哪一方获胜，最终都将是木原的胜利。最终，真人与幽罗帝同样做出了最后的选择：天之志雷马孤身冲入铁甲龙要塞，木原正树的两个分身在爆炸的闪光中同归于尽，与他的邪恶野心一同归于冥府……

《冥王计划》这部作品一反传统机器人动画“热血、正义必胜”的基调，描绘出一个灰暗、颓废的世界观。这里面几乎每一个角色都充满了悲剧性：为驾驶志雷马而被制造出来，自己不过是木原正树复活的“容器”的秋津真人；生为志雷马“部件”的机械少女冰室美久；在木原正树的亡灵驱使下不情愿地发动冥王计划的幽罗帝；身为幽罗帝情人却不得不为爱人而死的耐爬；外表瓜无二致却相互猜忌的水火姐妹；身为硬汉却有着少女般美貌的(葎)；一厢情愿地爱却得不到回报的祇枪；为了爱心甘情愿被人利用的洛克菲勒；还有心



▲天之志雷马的次元连接防护系统。

生叛意却以失败告终的塞卧。即使是身为阴谋的始作俑者、一切混乱根源的木原正树，也同样要付出死亡的代价才能实现自己的野心。



作为主角专用机，志雷马在这部作品中体现的是“压倒性的强”，除了某次由于美久被绑架导致次元连接系统无法使用以外，志雷马每次都是毫发无伤地压倒性胜出。这种“谈笑间樯橹灰飞烟灭”的模式与传统机器人作品中传统的“绝体绝命→一发逆转→起死回生”三段式套路(典型代表为《勇者》系列)形成了鲜明对比。

至于作为里主人公的木原正树，是一个塑造得很成功的反派。他既不同于旧作中“邪恶到愚蠢”的奇形怪状的外星人或地底人，也不像当今流行的“美形恶役”那样能说出一千个让人落泪的“当坏人的理由”以骗取小女生的尖叫。他就是纯粹的恶——集残忍、狡猾、冷酷、嚣张于一身，可以说他根本就是邪恶的化身——虽然我们连他的实际长相都不知道。这种能够让人恨到牙痒痒的反派如今已经不多见了。

当然，《冥王计划》这部片子里也有许多不尽如人意的地方。例如全作的重要关键词“冥王计划”便从头到尾就没有讲明白，只是说“八卦众将世界变为冥府，铁甲龙当成为冥府之王”——莫非这个计划的内容是要毁灭全人类，然后铁甲龙坐在烧焦的黑土地上当光杆司令？作为一个以征服世界为目标的组织，铁甲龙的规模也小到可怜。即使是愚蠢的70年代机器人动画中的恶党都懂得搞一批炮灰级的杂兵，但整个铁甲龙组织却只有一个要塞藏在沙漠里，除了八卦众以外见不到任何战斗人员——甚至连那种老机器人动画中常见的、无人驾驶的炮灰小飞机都没有。有点军事常识的朋友都应该明白，光凭一两个——哪怕是八个超级武器固然可以改变战局，但却无法维持胜利。当然，假如铁甲龙的目的真是“大家在烧焦的光秃秃的黑土地上排排坐吃果果”的话，那么有这8个大规模杀伤性武器大概是足够了吧……还有一点很奇怪的就是我们都知道八卦代表的事相分别是“天、地、山、泽、水、火、风、雷”，但《冥王计划》中却把“泽”这一事相替换成了不知从哪来的“月”，难道是STAFF们认为“河流”很难用机器人来表达么？

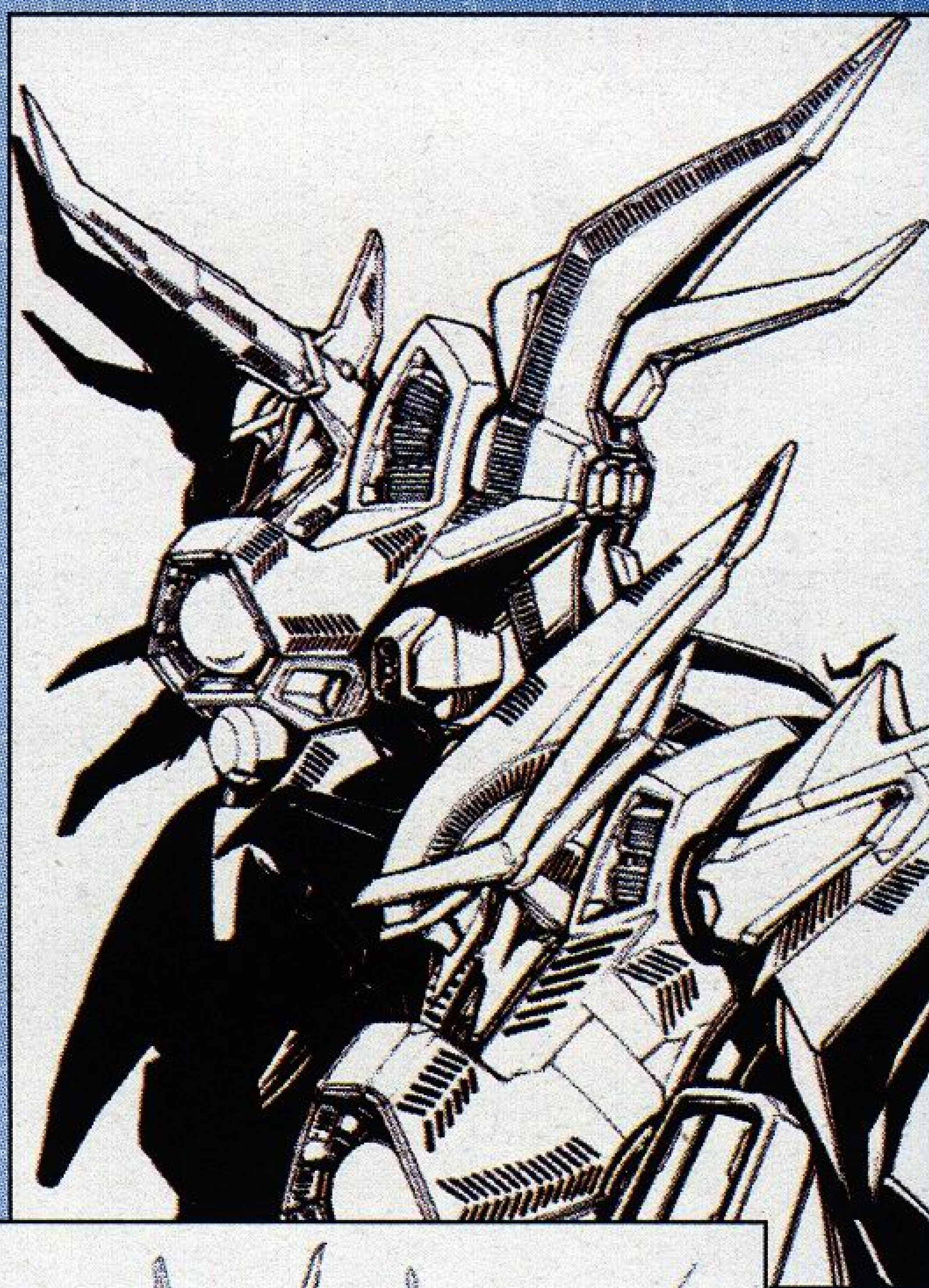
在动画版之前，《冥王计划》还有过一个漫画版，作者是以《强殖装甲凯普》成名的高屋良树。游戏中志雷马“HP回复”的设定在这部漫画中有鲜明的表演——不但机体自我修复，连被打死的驾驶员都能跟着复活。不过这部作品除了部分设定外，世界观与动画版根本是风马牛不相及。鉴于其中还包含不少18禁情节，这里就不做过多的讨论了。



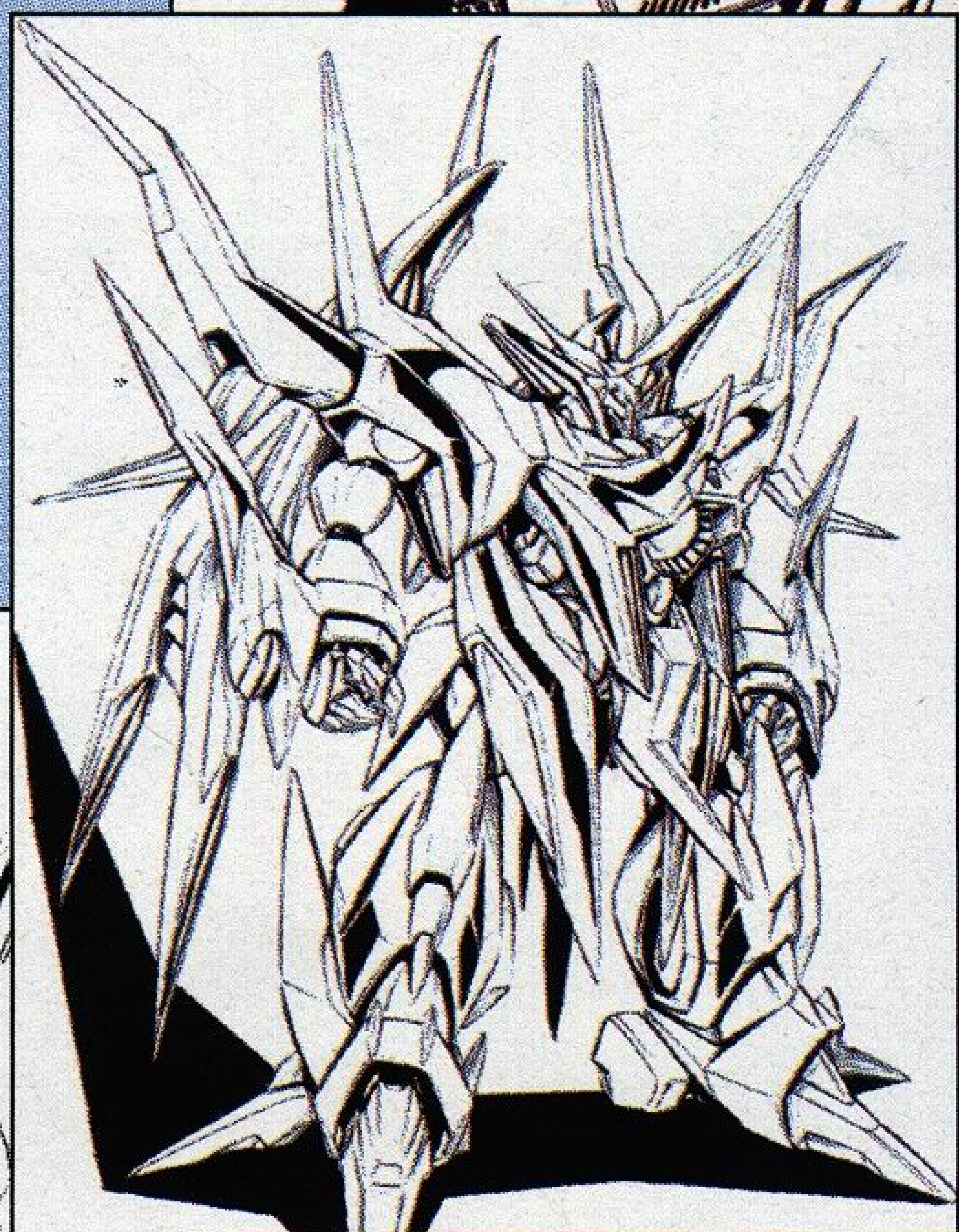
夏北南　有兴趣的玩玩重新制作的经典游戏吧，让那些完全复刻的去死吧！
读者资料　男，19岁，北京市海淀区羊坊店西路5号许秀敏转，100038

八卦众机体设定欣赏



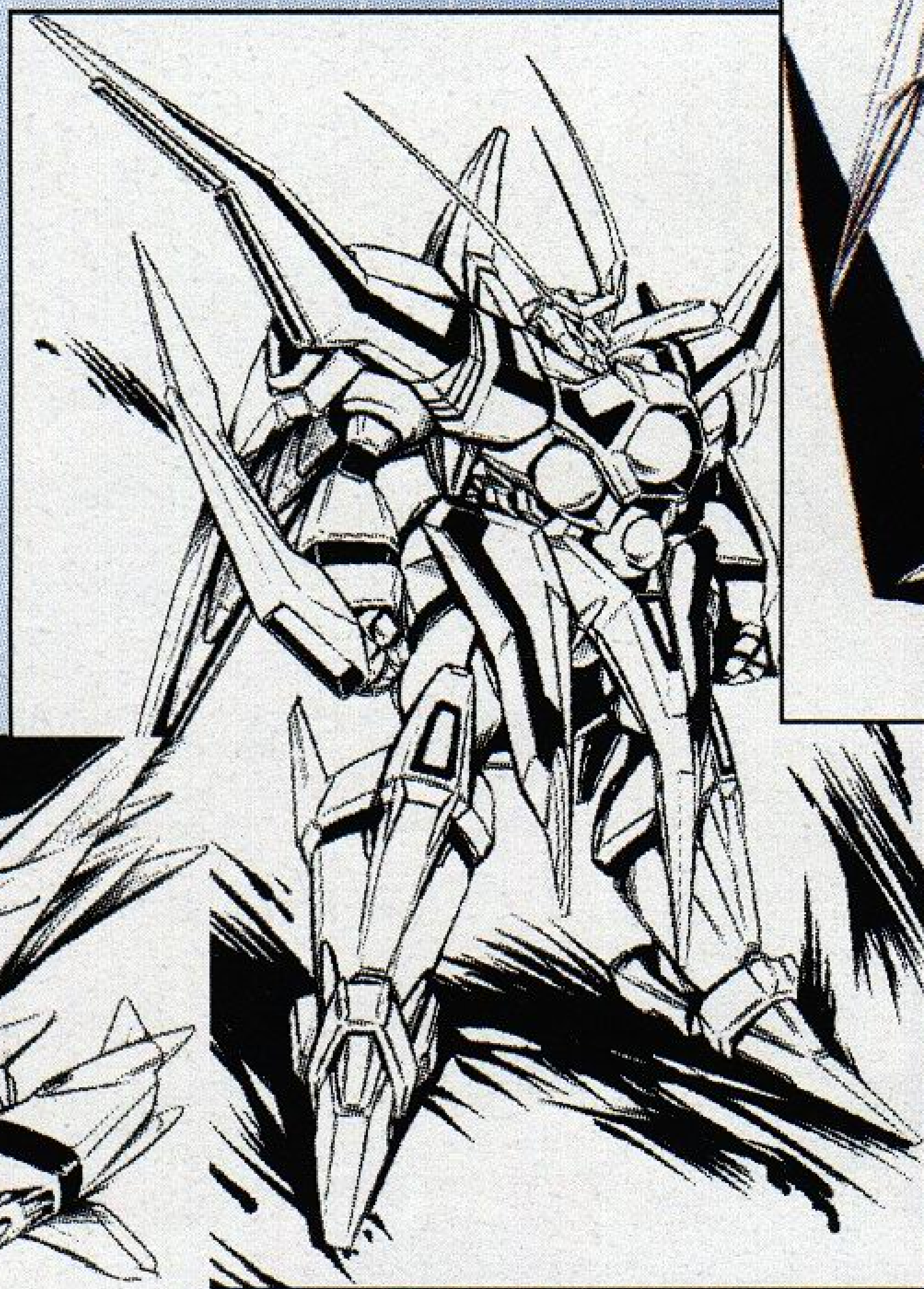


▶拥有合体攻击的水火姐妹，水之加洛文&火之布莱斯特



◀淹没在黑历史中的幻之机体，八卦合体·大志雷马

▲风之兰斯塔，最早被击败的八卦众

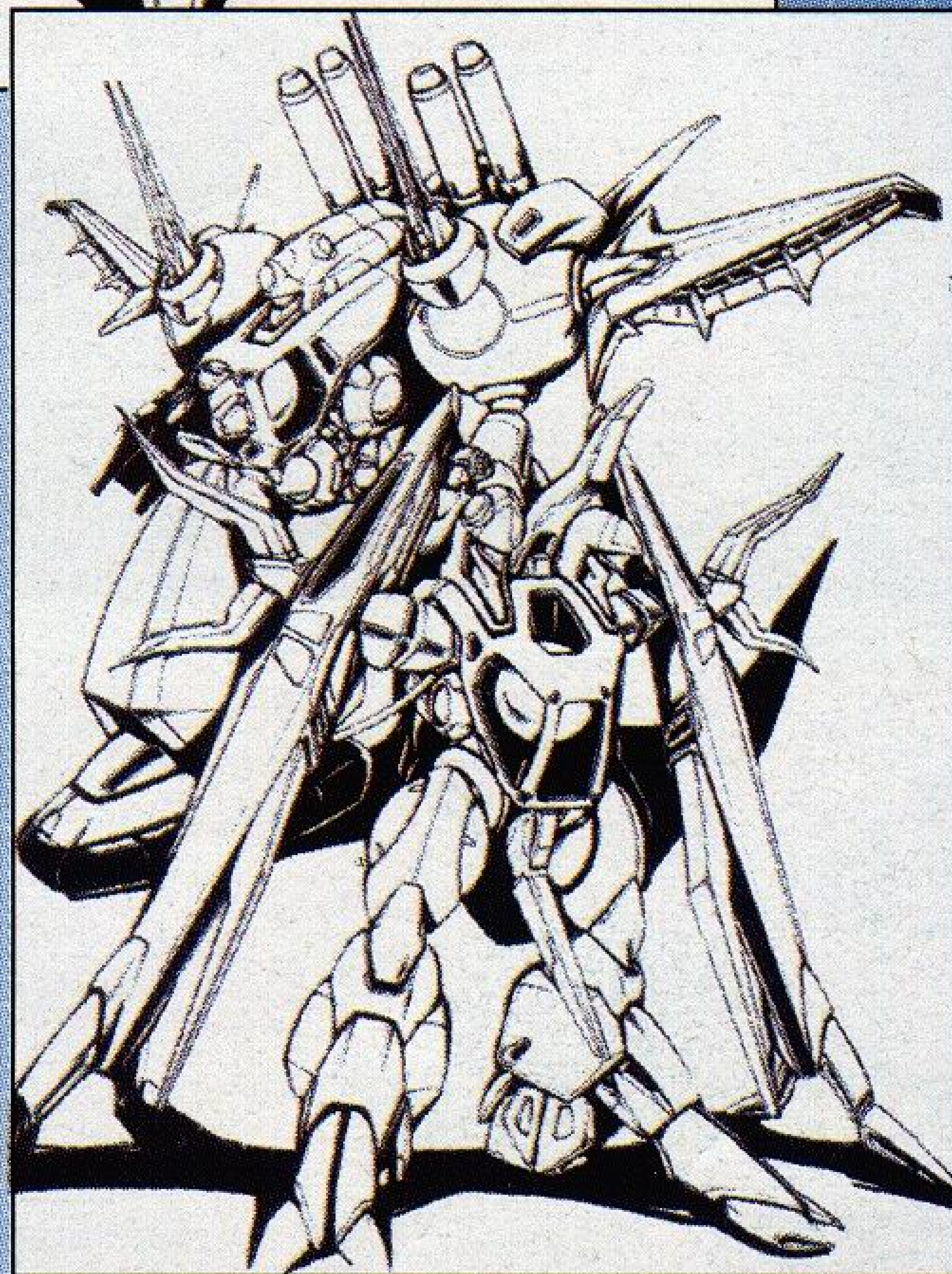


▶ 战斗力颇强的月之罗斯塞拉维



◀ 雷之奥姆扎克，其装备的原子核破坏炮是唯一能与志雷马对抗的武器

▶ 全身装满核导弹的山之巴斯顿与可以激活熔岩层的地之迪诺迪罗斯。



孙读者	我发现,人和游戏同样是一个生命体,虽然人寿命的长短是由时间来控制的,但我相信我的游戏人生一定会是精彩的。
读者资料	男，14岁，陕西宝鸡上马营东二小区新五栋一门九号，721000



参与聊天 人人有责

人人聊天室

你言我语 插科打诨

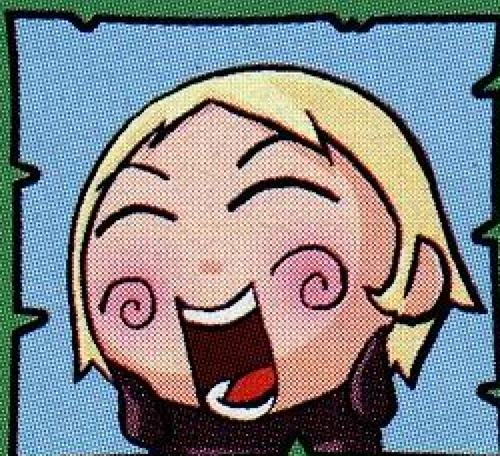
传声筒之雪人留言





迷迷糊糊的就度过了这个“十·一”长假，和飞月等一众编辑在MIX泡了半宿的结果是第二天在床上睡到日上三竿才勉强能爬得起来。哀叹自己体力下降的同时，不由得对那些在俺睡觉时已经去爬山的编辑心生敬佩，于是决定开始最新一轮的瘦身健身计划。





仅仅休息了几十个小时后，众小编又一次聚集在办公室里。在各位读者大人还在享受悠长假期的时候，众人已经开始了忙碌工作。

当本期杂志和大家见面的时候，长假应该已经结束了，希望我们的劳动成果能够给大家的生活增添一丝乐趣，让大家在结束长假之后也能找到新的快乐。

大家来找茬





上期大家来找茬中的两张图中有五处不同，左图中带有标记的部分就是正确答案，你答对了吗？

表情符号就是这个意思



︵_︵	呵呵
d-_-b	可恶
@_@	晕死
-○-	惊讶
——!	安静ing
○-○	你让俺说什么好呢？
T_T 555	伤心的泪流啊流！
┌(-_-b)┐	鄙视你！

来自辽宁省铁岭市的王帝：雪人，你玩掌机时手掌出汗吗？夏天时，你是不是要在冰箱里玩掌机呢？液晶屏幕在冰箱里会被冻住吗？你可以回答我吗？



来自东北的雪人：当然可以回答啊！一般人玩掌机都会出手汗，俺也不例外。但是由于体表温度低，所以经常会变成手冰，麻烦啊！至于夏天嘛，俺是不会在冰箱里玩掌机的，需要降温的时候就到冰箱里去躲一会儿，跑来跑去的，减肥！不过,夏天要玩《我们的太阳》系列时还真是要命啊！

幸运一秒



本期聊天室的幸运读者是：辽宁省铁岭市的王帝。

本期赠品：KERORO军曹系列场景扭蛋5件组

李祖铭	酷热的夏天，买了一本《PG》，转身走进刨冰店，看着《PG》，吃着刨冰，吹着空调，人生一大享受！
读者资料	男，16岁，广东省广州市天河区广源东路云泉新村14号503房，510500

我爱《PG》

我是一个长年在外的自由职业者，每次去到一个陌生的城市，第一件事就是找到可以买到《PG》的书亭，然后提前付款给BOSS，最后就是期盼新一期的《PG》的到来！

我爱《PG》！

湖北大冶　黄海

爱有许多的形式，有热烈的，有含蓄的，有奔放的，有沉默的。对于你默默的爱，我只能用默默的努力来回应。希望我默默的努力能够让你满意，也希望你能够继续你默默的爱。

来自贵州省贵阳市的严政：祝小编们中秋快乐，多吃月饼多发胖！

来自东北的雪人：有没有搞错啊？现在编辑部里的小编都在忙着减肥，你居然让我们增肥，世界上最可怕的生物果然是……

贵州省贵阳市的严政：……

来自云南省蒙自县的袁子煌：不让我上“人人聊天室”，忍了；不让我上“彼者的主义”，忍了；就连不让我上边角栏都忍了。但是，你们至少应该让我上中奖名单啊！

来自东北的雪人：想开些吧，朋友。人生其实就是在忍耐中度过的。

来自湖北的暗凌：老大，你这样说的话，是不是也应该给个理由出来呢？

来自东北的雪人：你看，每次俺被飞月抓去做苦力的时候，俺忍了；被飞月叫做“废柴”，俺也忍了，难道这些还不是证据吗？

来自湖北的暗凌：老大，这个明明就是你自己废柴的证明啊！

来自东北的雪人：俺¥%—*……

来自天津市红桥区的孙乃鹏：以前玩机战从来不看战斗画面，现在女主角篇的战斗画面必看，每关的游戏时间增加了数倍……

来自东北的雪人：世界上最XX的生物果然是……

新手讲堂



上期《火纹圣殿》中的COSPLAY照片怎么样？看到lyndis写的那句“且出于剑士控的身份”是不是让一些读者们迷惑了呢？“剑士控”是什么意思？请继续往下看吧。

“控”这个字也是流行多时的网络用语，词源是complex，作形容词时的基本含义是“复杂的，合成的，综合的”，作名词时的基本含义是“联合体”，而在医学词典上则有“情结”之意，也包含一种略带病态的心理。当然，“剑士控”最确切的解释是“剑士情结”，这是一种对剑士这个职业由衷的喜爱的感情，这样就不难理解了吧！

“控”字一般多作为名词使用，比如“萝卜控”，一般这个词出现的时候可不是指特别喜欢萝卜哟，写做英文robotcon的话，大家就可以看出来了，这个词一般指喜欢机器人，想必大多数男性玩家都会自豪地说：“我是一个‘萝卜控’！”由此类推的话，暗凌是PUZZLE控，看到PUZZLE游戏就玩得上瘾；方舟是图控，看到有趣的图片就收藏起来；翔武是肉控，跟路飞一样吃饭无论吃什么只要有肉就行了；好了，不能再透露更多了哟！

除了上面的用法以外，“控”字还能名词活用当动词，“我是一个剑士控”经过简单的句式变换可以写成“我控剑士”。暗凌玩火纹控的是飞马、飞龙、盗贼、魔导士和剑士，其他的职业基本不用，曾经有一次让芙罗丽娜MM一回合单挑了八个敌方单位，其中有一半是弓箭手，MM居然毫发无伤（无无当时说：你那飞马是不想要了吧！），而雪人比较控骑士，大家玩火纹的风格还真是差很多呢。

刘玮	二手的豪华版PSP，2800元贴了屏贴，送两款游戏，结果老妈硬是没给买，我哭。
读者资料	男，19岁，内蒙古通辽市兽医工作站，028000



我要联机

我齐了一堆（一堆仨）“任天狗”，研究的挺明白，可就是不知道联机时是怎么个样子。要是这里也有和我遭遇相同的兄弟姐妹们，可以来找我，俺们家就在辽宁瓦房店，地方不大，下火车原地喊我一声，我就去接你。

辽宁瓦房店　姜殿宇

掌机的乐趣，很大一部分是来自联机的。但是，因为种种原因而不能联机的人还是挺多的，希望这些朋友能够通过我们《掌机迷》相互结识，早日享受到联机的乐趣。

来自贵州省贵阳市的郑心星：翻看了一下《PG》一周年的影像光盘，怀念……那时的雪人好辛苦哦！现在多了这么多小编，应该好多了吧？还是悠闲点儿好，太忙了瘦下来就不可爱了，雪人还是圆滚滚的才是雪人嘛……

来自东北的雪人：大感动，读者大人实在是太关心俺了，啥也不说了，眼泪哗哗的……

来自湖北的暗凌：老大，说起来你最近还真的是又圆了不少呢……

来自北京的翔武：小心啊，暗凌那家伙对圆形的东西有特殊嗜好……

来自东北的雪人：不要怕，俺不是东西……

暗凌＋翔武：哈哈,老大,原来你不是东西……

来自东北的雪人：你们两个该死的火星人，就不能体谅一下俺这颗被读者打动的心吗？

暗凌＋翔武：当然不能，因为你悠闲就意味着偶们要做更多的东西，看更少的动画……

来自东北的雪人：……

来自上海市宝山区的徐智慧：好运的背后总没我，坏运的背后总是我。可恶的雪人总是交好运，让我们一起华丽地……拜他为师吧！

来自湖北的暗凌：老大,你最近有交什么好运吗？

来自东北的雪人：有吗？怎么俺自己一点印象都没有呢？不过和隔壁的狼酷酷两个月丢一个手机的行为相比，俺的运气倒也算是不错了。

来自动新的狼酷酷：请不要把自己的快乐建立在别人的痛苦之上，好吗？这样是很不道德的呢！

来自东北的雪人：俺可没有把自己的快乐建立在别人的痛苦之上，俺是把自己的快乐建立在别狼的痛苦之上！

意见簿



来自辽宁省大连市的程培文：在看《彼岸岛》的攻略时发现一严重问题，特此说明！看着看着颜色竟然掉色，并且掉色的部分变得模糊不清。不知是铜版纸的问题还是我被恶灵缠身了？奇怪的是单那一个攻略出现此种情况，其它的无任何问题！！

邮购资讯

ZORRY	在炎热的夏天里，我真的很想和雪人一起玩掌机，不但玩得开心，同时省下不少电费……电风扇、空调不用开啦！
读者资料	16岁，男，广东省韶关市第十四中学初三4班，512028

论坛人

有话网上说

《PG》上最勤快的小编？

AirSky：人有懒有勤，就出现了人之间的贫与富！自然而然，《PG》六小编之间也是有懒有勤的，那您认为谁最勤，谁最懒呢？（我得意地笑，我得意地笑，笑破红尘人不老）。

A.E.：飞月，她总是很勤快地替我打雪人……

深蓝的梦：当然是暗凌JJ了啊，我觉得……

蓝色雪人：为什么没人选雪人呢？我觉得他一直被董事扣工资还被飞月JJ扁，还能坚持上班，应该很有钱才对啊。所以辨证地说：他是很勤奋才对吧。

孤独の焦点：翔武啦，他是我在论坛上看到的第一个小编，难道是因为偷懒才来的说。

雪人：喂、喂，有没有搞错啊，经常打俺也可以被称为勤快吗？世界上最没有道理的生物果然是……

翔武：冤枉啊，偶可不是因为偷懒才去论坛的啊，偶是很勤快的。

董事：嘴巴说说没用，快去加班吧！

来自广东省广州市的黄家骏：贵编辑部已出了《口袋迷》，那么什么时候出《牧场迷》、《机战迷》、《火纹迷》、《逆转迷》……

来自上海市浦东新区的张嘉伟：雪人是不是和林志玲约会去了，为什么最近几期都不见雪人在边角栏中说话？

来自江苏省常熟市的王胤：掌机动漫坛变短了，是不是异形江郎才尽了？

董事：哦，看来读者们在这方面的要求还是很强烈的呢。我们有必要考虑一下以后的增刊推出了……

来自东北的雪人：是哪个不要命的提出来的，俺和他没完，给俺记住了！

董事：竟敢和读者对抗，本月奖金扣除，还要看一千封读者来信……

来自东北的雪人：这个世界是不真实的……

来自湖北的暗凌：老大，这两个读者问题放在一起有什么特殊含义吗？

来自东北的雪人：其实俺最近说的也不少，不过主要都说在聊天室里了，所以边角栏里就说得少了，至于小狸猫才是林志玲的FANS，它虽然没有江郎才尽，却是为伊消得猫憔悴了！

征稿令NO.1



由《电子天下·掌机迷》主办，口袋妖怪网、口袋吧和口袋根据地等网站协办的“我与口袋妖怪”征文活动正在进行。如果你与口袋妖怪之间有着不能不说的酸甜苦辣，请写成文稿发给我们。本次征文的全部文章都将有机会被刊登在本刊或《口袋迷》上，而且，本次征文的年度前三名还将获得由本刊提供的奖品。喜欢《口袋妖怪》的朋友请不要犹豫，快来参加吧！

掌机迷编辑部

征稿令NO.2



相信目前国内普及率最高的掌机就是GBA了，而在众多的GBA玩家中一定是卧虎藏龙的。如果你是他们中的一员，欢迎你写成稿件投给本刊“GBA达人王”专栏。如果你的稿件被刊登在本刊上的话，你还有机会通过读者投票成为我们的“年度GBA达人王”，赢得神秘奖品。本专栏要求投稿稿件字数不得低于3500字，低于此字数的稿件将自动转投本刊《封神榜》栏目。

掌机迷编辑部

以上征稿长期有效，为了方便玩家投稿，特将投稿方式公布如下：

1、投稿地址：北京市安外邮局75号信箱 《掌机迷》编辑部收，邮编：100011。
2、投稿电子邮箱：pg@vgame.cn。
3、咨询电话：（010）64472729—402。

如果您对本次征稿活动有任何疑问的话，欢迎您和我们联系。



第五章　称呼自己不容易？

《掌机迷》编辑部，方舟和天意坐在桌前，入迷地听着《口袋妖怪》的动画歌曲。

天意：啊……犬山犬子小姐唱的《喵喵之歌》真令人陶醉啊。

方舟：同意。不管怎么说，用这种离奇的声线唱歌实在是太厉害了。

路过的雪人：真稀奇啊。你们两个居然会有意见相同的时候。

方舟&天意：在经典面前，我们可是共同战线的。

天意：说回《喵喵之歌》，那个歌词是谁写的啊？太强了啦。特别是那句“我一个人在思考哲学”……

方舟：“おいら一人（ひとり）で哲学（てつがく）するのにゃ一”是吧。虽然滑稽，却颇有意境，的确值得回味。说到这，歌词里面那个“おいら”是“我”的意思吗？这个说法怎么好像不太常见呢？

天意：哦，提到人称的问题啦。现在日语里面那几个基本的第一人称，像“私（わたし・わたくし・あたし）”“俺（おれ）”“僕（ぼく）”等等在中国已经满普及的了，可日本做动漫游人设的那些人为了突出角色的个性，偏偏爱用一些稀奇古怪的人称，搞得玩家们辛辛苦苦背了许多单词，可照旧分不清谁是谁。比方说这个“おいら”，是从“おれら”的发音变化过来的。“おれら”旧时写作汉字“俺等”，是男性使用的第一人称，可表单数，也可表复数，变化成“おいら”之后就只表单数了。

方舟：游戏里人称古怪这件事我有同感啊。我在玩《机战》的时候也常常看见一些古怪人称，比方说“超电磁沃鲁提斯V（超电磁マシーン・ボルテスV）”里面的海涅尔（ハイネル）王子，他的第一人称是“余”……

天意：“余（よ）”是古语里的第一人称，用法和中国古文里的“余”相同，现在文学性的著作或演讲中有时还会出现。“小生（しょうせい）”“拙者（せっしゃ）”“某（それがし）”等也是这样，“小生”如今还可在一些书信中见到，另外两种则基本只在文学作品中才有了。值得注意的是，“せっしゃ”和“それがし”原来是武士们使用的自谦说法，但后来随着时代演变，这两个人称逐渐有了些尊大之意，和中国演义小说里的“某人”差不多了。

方舟：哦……长见识。那么，我们接着来听歌……

天意：（说得兴起）《全金属》里面的相良宗介说话时用“自分（じぶん）”，这是个军人常用的第一人称，但需要注意的是，这个词在日语里并不一定作为第一人称出现，有时是当作反射代名词使用，也就是“某某人自己”的意思。类似的还有“我（われ）”“己（おのれ）”等，“われ”和“おのれ”有时还会用作第二人称，需要根据语境来判断。

方舟：好、好，不过，咱们是不是该接着……

天意：（完全无视，越说越快）第一人称还有好多好多哪。关西女子专用的“内（うち）”，贵族们专用的“麻吕（まろ）”，一百多岁小罗莉专用的“妾（わらわ）”，KERORO军曹专用的“吾辈（わがはい）”……

方舟：……（怒）貴様（きさま）ったら、いい颜色（かおいろ）をみせると、すぐ有頂天（うちょうてん）になるとは……いい加減にしろ！（雪人举起标着“翻译”的牌子：你这东西，给你点好脸色看，立刻就得意忘形起来……给我差不多一点！）

天意：（兴致被打断，也发起火来）てめぇ、こっちの説明（せつめい）に文句（もんく）があるのか？あ——ん？（雪人又举起牌子：小子，对我的说明有什么意见？啊——？）

二人正欲发作，谁知身后忽然传来说话声。

主编：（慢条斯理）……お二人（ふたり）とも、原稿（げんこう）はどうだ？（雪人用写着“二位，稿子都怎么样了？”的牌子挡住脸，悄悄向门外溜去）

方舟&天意：（顿时脸色煞白）そ、それは……申（もう）し訳（わけ）ありません！わ、わたくしたちは……（一个写着“那，那个……对不起！我、我们……”的牌子丢在门口，雪人早已不见了踪影）

编辑部的门关闭，熟悉的雷声又一次响起。

雪人：（靠在楼道的窗前）瞧瞧……这回再怎么谦逊也白搭了不是……

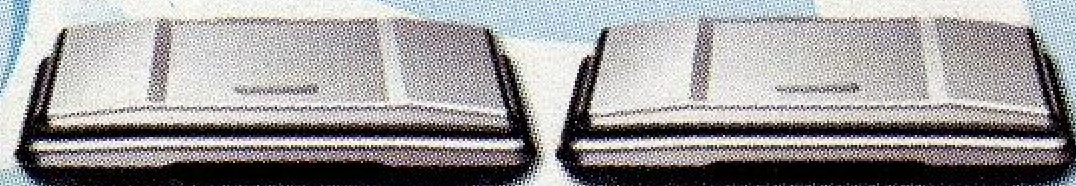


VOL.41 中奖名单大公开



上海市卢湾区　徐嘉圆

广东省普宁市	黄涌钦	江苏省苏州市	钱鹏飞





黑龙江省牡丹江市	孙维波	北京市	文德源	安徽省合肥市	吴帮伟
天津市大港区	徐呈祥	河南省郑州市	刘恒一	湖北省武汉市	张四通

合金装备索利德金属雕像（共5名）

河北省廊坊市	宋旭光	山西省太原市	辛　晟	广东省佛山市	钱显钧
四川省成都市	易付潇	湖北省潜江市	李　坡		

FFⅦ枪刀（共10名）

广西省柳州市	蔡宏健	上海市梅川路	李华敏	安徽省合肥市	张　寅
北京市	李　帅	山东省烟台市	孟　亮	福建省泉州市	陈华恩
天津市河西区	王　淼	云南省昆明市	仓海博	云南省昆明市	聂尹晟
贵州省贵阳市	马　涛				

时尚T恤衫（共20）

陕西省西安市	陶　巍	天津市	苏勇铖	陕西省西安市	方东升	福建省厦门市	许志杰
辽宁省大连市	刘　钊	福建省泉州市	王　凯	山东省潍坊市	王　宇	天津市河东区	王志勇
吉林省辽源市	郑奎哲	广西省南宁市	苏　强	辽宁省沈阳市	赵延开	北京市朝阳区	潘淑萍
北京市西城区	韩　毅	江苏省江阴市	苏　杰	广西省平果县	张　亿	天津市北辰区	苑　楠
重庆市渝中区	程　川	河南省洛阳市	王凌雷	新疆乌鲁木齐市	孙　季	广西省玉林市	黄承政

G&W/GB挂饰（共20）

广东省潮州市	潘鹤杨	山东省青岛市	山　岿	上海市虹口区	李　滨	河北省保定市	李　宁
福建省福州市	邱　俊	北京市丰台区	常兴宇	湖北省武汉市	马雨汀	辽宁省锦州市	许静雪
浙江省温州市	倪旭峰	河南省焦作市	石文峰	广东省湛江市	庞　准	北京市房山区	闫　硕
福建省福州市	陈超艳	上海市嘉定区	朱　炯	黑龙江省哈尔滨市	石　杨	辽宁省沈阳市	张　铁
内蒙古包头市	廉　博	广东省广州市	陈文南	江苏省常州市	朱　敏	江苏省徐州市	刘柏坦

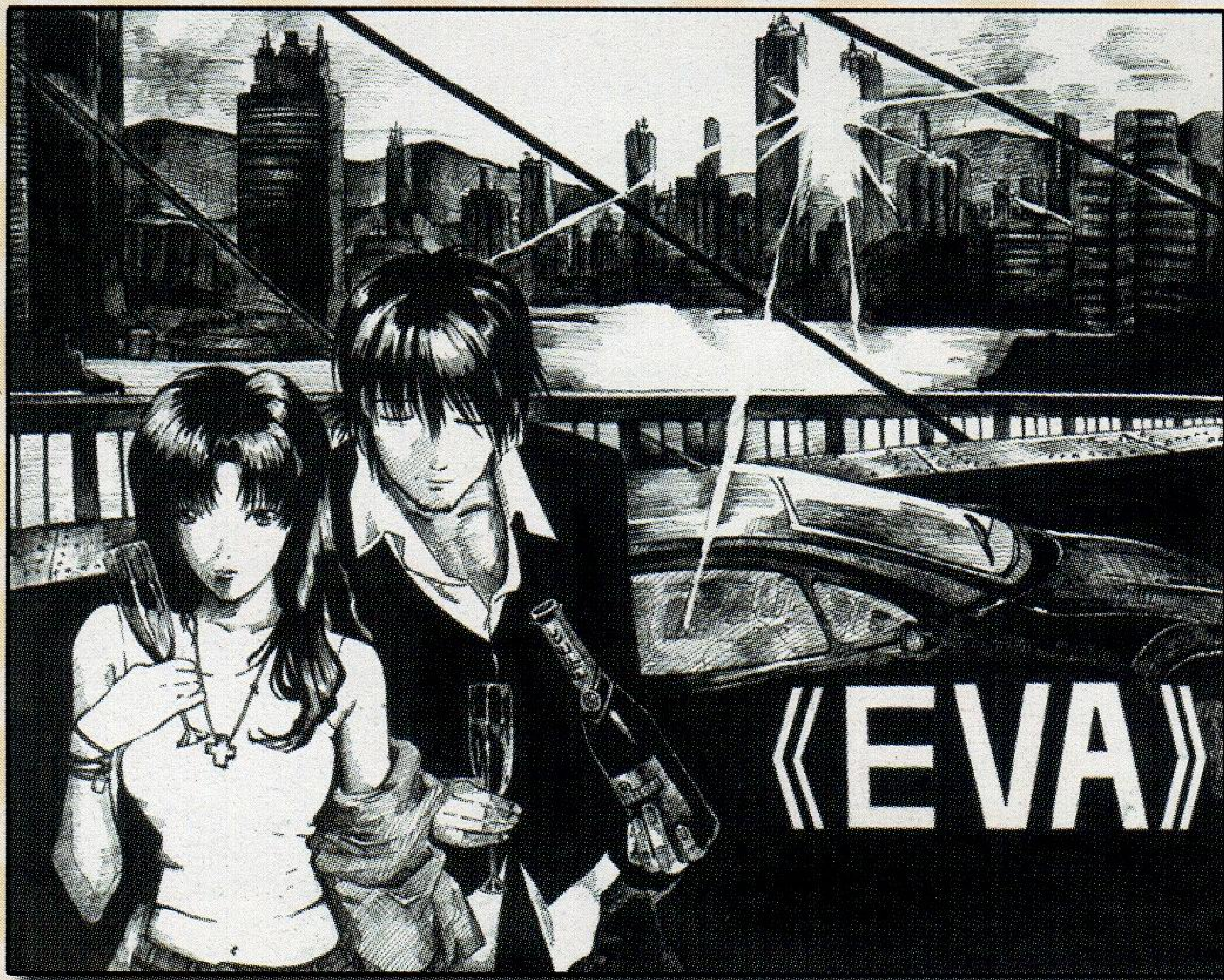
GBA/SP全中文金手指系统第二代（共30名）

海市杨浦区	邬心语	上海市虹口区	乌晓雯	河北省秦皇岛市	王华一	内蒙古包头市	张　璞
河北省保定市	任　宁	江苏省吴江市	武建操	山西省太原市	高　扬	云南省昆明市	徐万苏
广西省柳州市	陈刘思思	天津市河东区	韩滨滨	江苏省常熟市	瞿佳伟	陕西省大同市	范　超
福建省漳州市	肖严然	河北省石家庄市	王　皓	广西省南宁市	吴石天	福建省厦门市	林　哲
广东省广州市	姜业实	山东省烟台市	赵晓峰	山东省莱州市	郑钰鹏	黑龙江省哈尔滨市	庞　磊
安徽省	柏　津	天津市和平区	张嘉帝	上海市虹口区	周家杰	湖北省武汉市	付开裔
河北省石家庄市	张文杰	北京市东城区	刘　玥	北京市西城区	刘有祥	四川省隆昌市	李朝龙
北京市朝阳区	田志成	湖北省武汉市	唐　强				

买PG，中大奖！其余中奖名单详见本刊论坛

官方论坛：www.magiczone.cn

任性贴图区

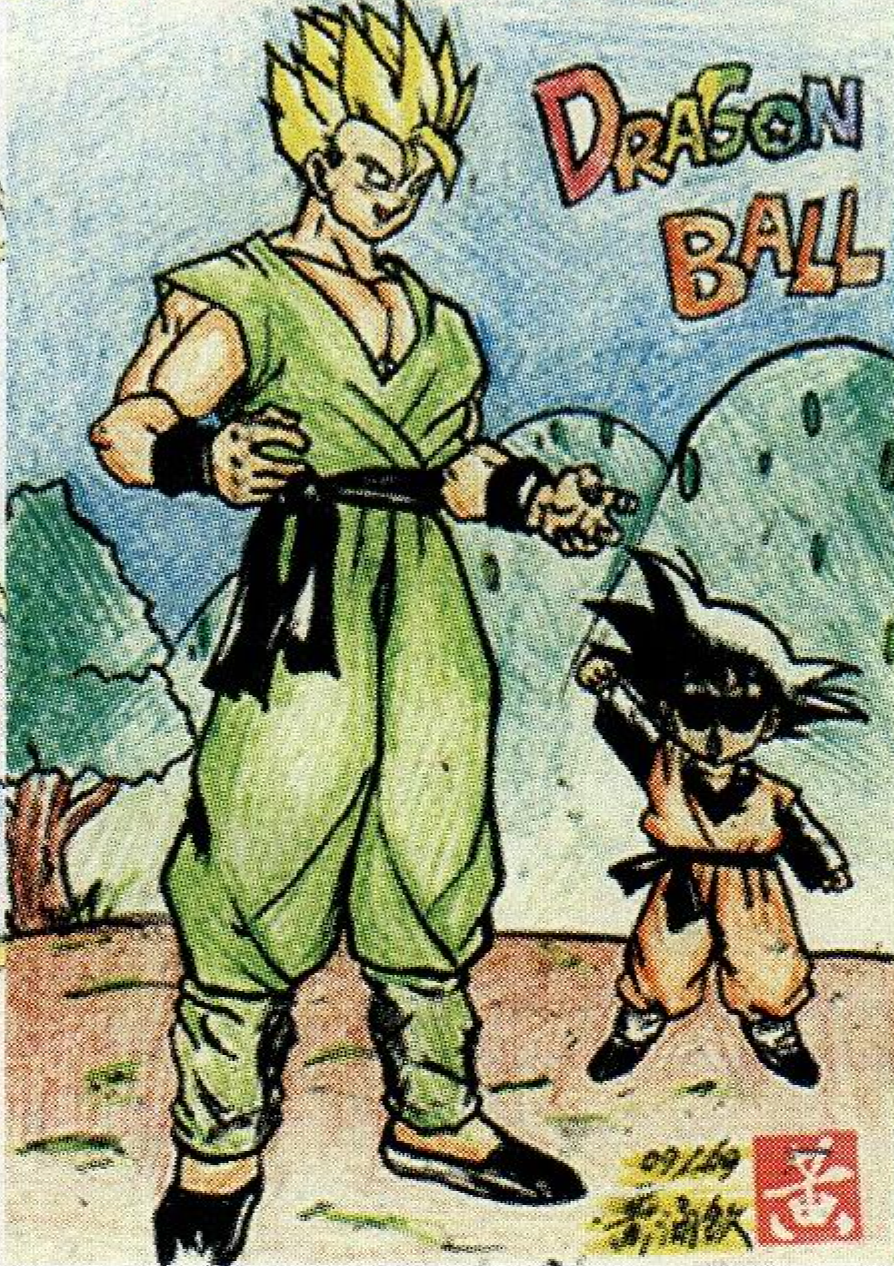


↑给刘承亮 重庆市 胡晓 应作者的要求为画稿命名为此，很难想象这幅画耗费了作者多少心血，当我打开的时候真的为之感慨，每一条钢笔线条都是那么精致。









←广东普宁 黄湳钦 这是一组主题不同风格近似的画稿，其中『樱花大战』和『王国之心』的两张是画在打开的信封内面上的，虽然仔细推敲的话有些线条不是那么准确，不过整体看起来却相当舒服。『樱花大战』那张上的人物是原创的，作者想必是这个系列的爱好者吧。

本期赠品



所有刊登画稿的作者每人一款哦

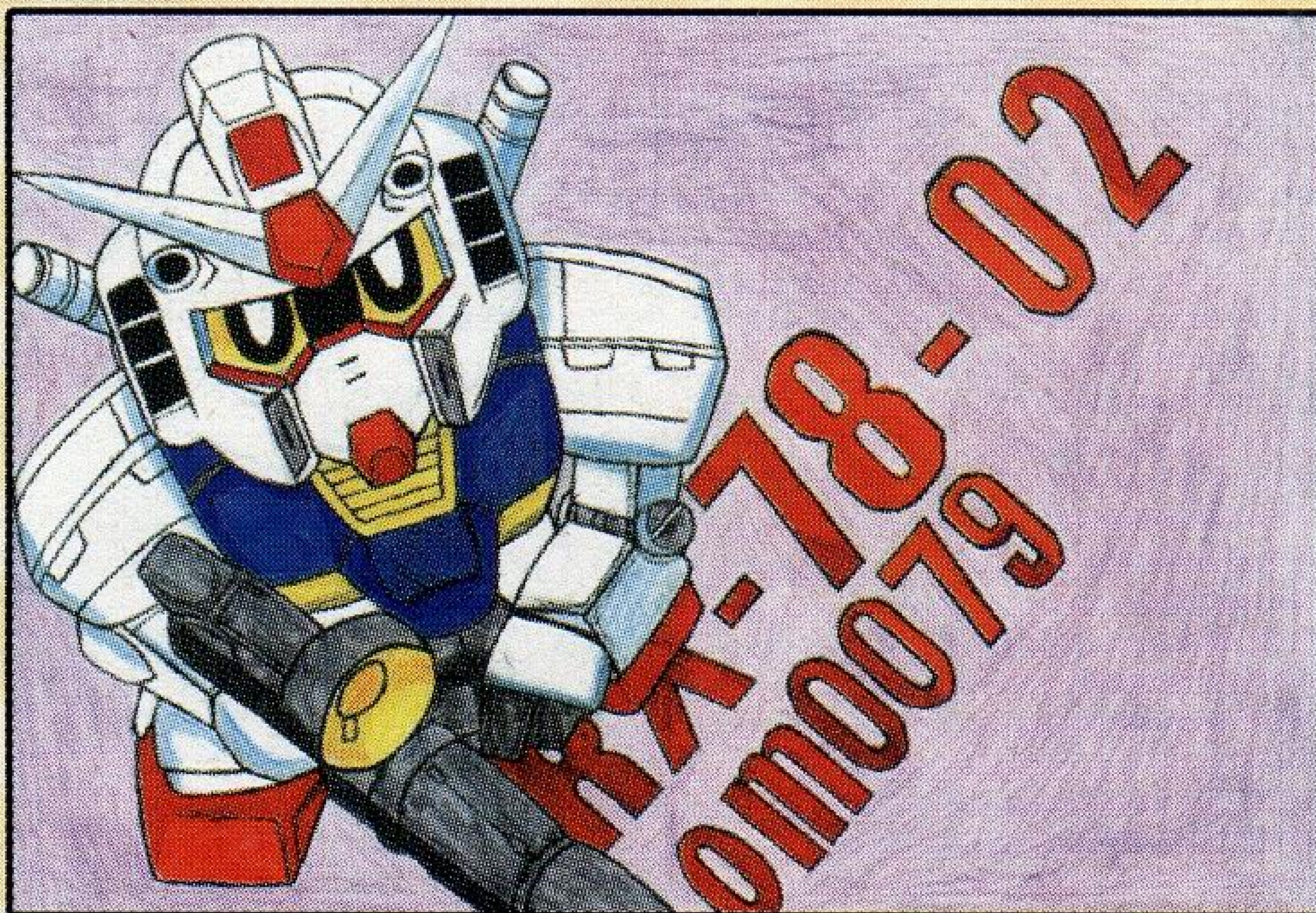


↑奇妙的组合　北京市 柳叶　波太＋哈姆＋哈罗，的确是奇妙的一个组合哟。



↑艾比丝与水羽楠叶　又是一位没有留名的作者，看到本画后来自首吧！

插个空来回答读者来信：图区画稿使用纸张最好是A4或小于A4纸的大小，可以折叠，尽量不要投黑白稿，彩色铅笔和水彩笔上色都可以，水彩和水粉也OK啦！



↑高达　甘肃兰州 高平阳



↑游戏天使　广东广州 邬健仪　其实我不小心忘记了这张画稿的原名，天使MM耳朵下面带光晕的难道是触笔？



←卡哇依　湖北武汉 肖小龙　画上的两个人物确实非常可爱。



←正负电兔　上海市 彭佳良　电兔、水鼠和皮卡丘是我最喜欢的几只口袋妖怪。



←大堂寺茧良　江苏徐州 吴蒙　这可是图区的骄傲哟，本期最喜欢的一张画稿呢。

问答无双

各位读者可以在本栏目中询问打机中遇到的各种难题，隐藏情节，也可以征询到买机，硬件保养维护等信息。

文、责编/天意

软件篇

Q 《新·我们的太阳》游戏过程中屏幕下方的“SUN”有个槽请问那个槽怎么用？

河北 朱伟林

将卡带放置太阳光之下，让卡带的感光系统获得太阳光，然后在游戏中站到有金色阳光的地方就可以获得将“SUN”槽加满。如果是盗版卡带在游戏中特定的位置按L+→键就可以直接将那槽加满。 天意

Q 1、我的金手指是SAGAME的为什么只能调8X2的？2、星之卡比镜之大迷宫开机主码是多少(金)?

安徽 梁伟昊

1、SAGAME的金手指支持金手指格式为02xxxxxx:xx或03xxxxxx:xx这样的格式。

2、星之卡比镜之大迷宫的X-CODE码为：52D31B71 54044047 1B755064。 天意

Q 在蓝宝石中有三神柱吗？怎么抓？

浙江 魏伟

有，可以捉到。首先捉到NO.369号放到队首，NO.321放到队末，在134号水道某处潜水进入洞窟最深处浮出，在文字前使用TM28挖洞的招式，调查文字。

1、之后在111号道路（6块小石头围住一块大石头的地方），站到文字位置，右右下下，然后使用HM04怪里就会遇到NO.377。

2、在105号道路（6块小石头围住一块大石头的地方），站在文字那里原地不动2分钟，然后就会遇到NO.378。

捉到NO.179放到队首，NO.321放到队尾，134号水道某处潜水进入洞窟最深处浮出，在文字前使用TM28挖洞的招式，调查文字。之后在120号道路（6块小石头围住一块大石头的地方），在山洞正中央使用HM02飞天就会遇到NO.379。 天意

Q 《光明之魂2》中，在联机模式下能对游戏进度进行储存吗？

江苏 孙瑜

联机模式下是可以存档的，做主机的一方会记录当前游戏进度和人物等级、物品，非主机方就不能记录当前游戏进度了。 翔武

Q 《口袋火红》中，打哪些精灵加哪项努力值多？《水晶》中，凤王、露琪亚怎么抓？“拾荒”特性怎样把同一个技能机器捡很多次？

山东 史德涛

攻击NO.16怪物波波获得的努力值是全怪物中最多的。或者让要练的怪物带上竞争背心（111号道路民家四连胜利后获得），战斗后的努力值加倍。再或者就是中口袋病毒也可以让努力值加倍。《水晶》中到某城市的塔中最顶楼可以抓到凤王，到水道中有一单独的洞窟，进入后下到最底层就会见到露琪亚。“拾荒”特性拾到的道具完全是随机的。

Q 在《牧场物语》中怎样能很快地下到第225层？如何用石头造房子？测步器有什么用？

某读者来信

您没说清是什么版本，由于提到了石头造屋，只能暂作NDS版处理了。通过矿场中的陷阱可迅速下降数十甚至数百层，不过会消耗与层数相同的体力或增加相应点数的疲劳。在增筑时选择使用石材即可造石屋，可防风雨。测步器用来计算主角已经走过的路程，当然走到一定步数，如1万、10万等女神就会现身祝贺了。

一捂黄土

Q 请问在《牧场物语-女孩版》中master证书如何取得？听说还有特殊的三封信，在哪可以得到？班先生的酒(一瓶可卖5万多)有什么用？

某读者来信

李铮	游戏世界，欢乐无穷，欢迎加入掌机的游戏世界。
读者资料	男，19岁，浙江省杭州市浙江工业大学之江学院自动化0504班，3100024

首先要求联机，联机后可将班先生的酒送给班，然后班才会出售隐藏物品，您所提及的三封“信”（应该是书）和master证书都这样购得，当然，要有足够的金钱，都是天价商品。

一掊黄土

Q《牧场物语·女生版》中，怎么留住克里夫啊？有没有隐藏人物可以追啊？听朋友说河童和杂货店老板也可以是女生版女主角的结婚对象，是乱讲的吗？

秋天果树园老板会来找主角帮忙，言语中提及人手不够，此时便去找克里夫，他就会得到果树园的工作，也就不会离开矿石镇了。结婚隐藏人物包括中国商人、美食家以及河童。杂货店老板是有太太的人，当然不能追。

一掊黄土

Q《牧场物语·男生版》中9颗真实之玉怎么得到？19层只能挖到一个力之果实吗？听说诅咒农具不止一套？各个密宝有什么用？游戏中能不能离婚？

9枚真实之玉的获得方法：

1、调查马房的水槽。

2、调查狗屋。

3、街道左边的路灯。

4、图书馆2楼的书架背后。

5、中国商人那里买到。

6、赛马券1000个换的。

7、山别墅日程表中。

8、村里别墅过年时候的电视的クイズ番，全部问题回答正确。

9、得到8个后来到村长家调查冰箱。

19层随着年数的增加随机可以挖到多颗力之果实，但力之果实的上限是15颗，这里得到了，相应的别处就无法挖到。诅咒农具当然可以挖到多套，不过如果要挖贤者之石，就一定要注意手上不能有未解除诅咒的诅咒农具。女神密宝装备后在室外每分钟恢复一点体力，河童密宝类似，但是每分钟恢复一点疲劳，真实密宝装备后可查看当前体力及疲劳状况。游戏中不可以离婚。

一掊黄土

Q 1、牧场DS如何做料理？2、牧场DS人鱼的爱情事件都如何触发？

1、首先购买厨房厨具，然后在厨房前点击选择要用的材料与厨具即可。2、进入地下室时自动发生，不过最后一个事件需要先在海边钓得装信的瓶子。

一掊黄土

Q 我用模拟器玩绿宝石386中文，一上船就死机，换别的模拟器和ROM也没用，怎么办？

上海 彭逸敏

这个是汉化和修改过程中产生的BUG。请使用原版日文的ROM读取上船前的存档，然后完成船上的情节后导出存档再导回到中文386版的ROM中就行了。

天意

包打听

问 《特2》中家中的冒险日记中共有哪些经历啊？我还有几个是“？？？”

上海金山 华晓栋

问 最近我正在玩一款老游戏，是2003年发售的GT赛车3，已经用普通赛车通关了一遍（全部第一），请问怎样用卡丁车比赛后使用F1模式？另外怎样收集到所有的赛车？

魏中琛

答 回答40期问题2：隐藏人物分别为：

凯瑟达（打通塔3层后加入，职业勇者）

奥尔森（打通塔6层后加入，职业圣骑士）

阿维（打通塔7层后加入，职业司祭）

依修梅娅（打通塔后加入，职业剑圣）

塞莱娜（打通塔3次后加入，职业女武神）

格伦（打通遗迹3层后加入，职业龙骑统帅）

海登（打通遗迹5层后加入，职业为游牧骑兵）

沃尔塔（打通遗迹7层后加入，职业翼龙骑士）

沽德（打通遗迹后加入，职业为将军）

利昂（打通遗迹3次后加入，职业为亡灵召唤士）

KILL

答 VOL37中的问题2：

并不是每一层都有楼梯，楼梯是随机出现的，有1/25的机会不会出现楼梯，如果是N次都没有的话可能是BUG了。还可以泉之矿场60，102，123，152，155，171，190，202，222,232-255层挖到，所有道具要在祝福级后才可以。

某读者

硬件篇

Q 听说可以用烧录卡播放MP3音乐，请问一下GBASP是不是可以播放MP3，怎么实现？ 唐晓波

确实可以通过一些转换软件比如MusicPlayer将MP3音乐转换成*.gba格式的ROM。并将其当成GBA游戏ROM烧进烧录卡中就可以在GBA上播放了。不过播放时的效果并不理想，毕竟GBA是8位的声道。想要媲美MP3播放器那种音色是相当困难的，而且极占空间。 天意

Q 我有几个有关PSP的问题想请教。为什么我的PSP和电脑连接时，电脑先出现新硬件的提示，后又出现不认识该硬件，我该怎么办？ jinyinking

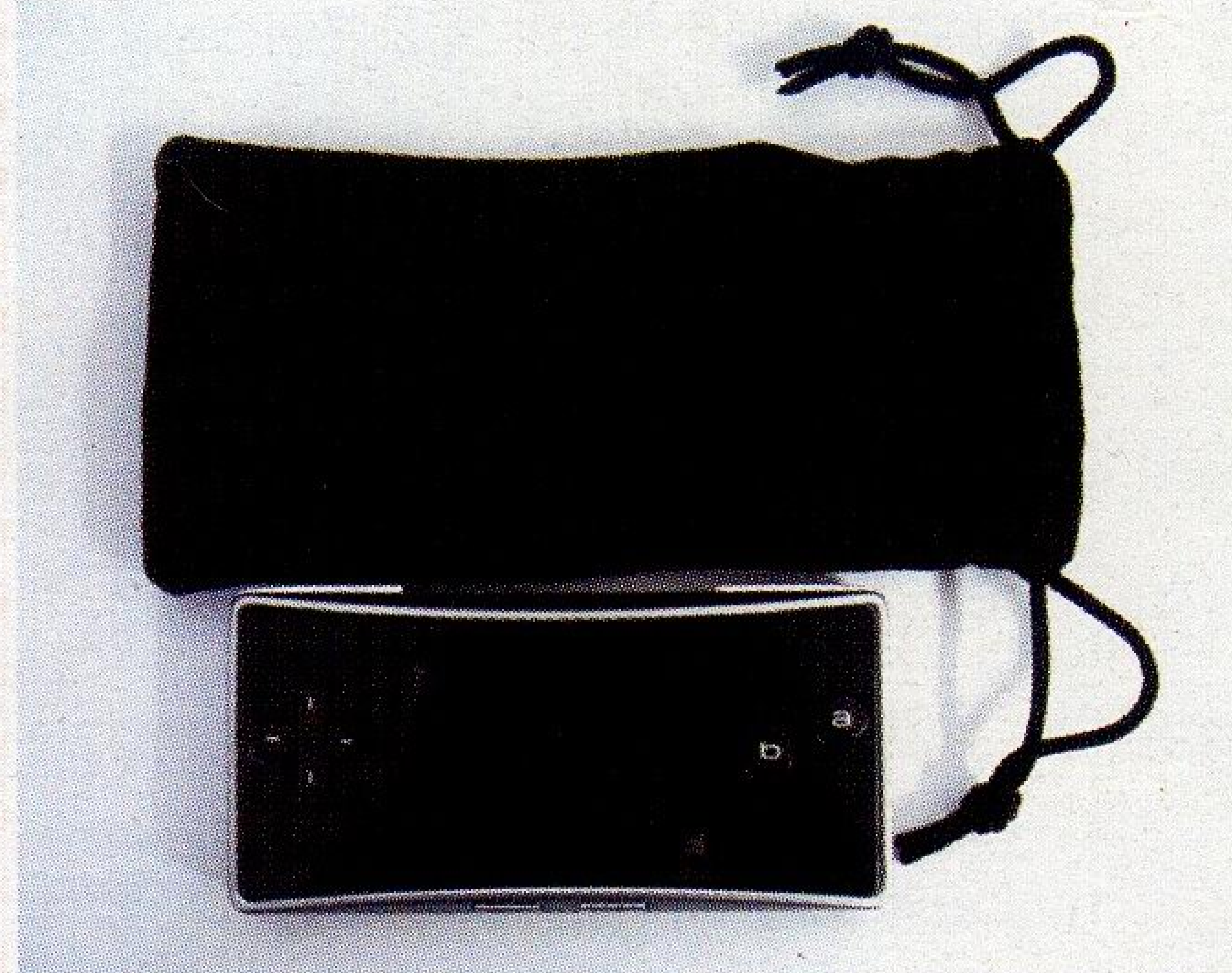
请先确认您的电脑操作系统是什么版本的，如果是WINDOWS 98或者Me的则需要先安装闪盘对应的USB驱动程序，然后打开PSP连接上电脑，选择USB连接模式就行了。电脑就会将PSP认为是一块闪盘。如果系统是WINDOWS 2000或XP以上的版本，则无需要安装任何驱动，直接连接上进入USB模式就可以。如果完成以上步骤还出现硬件不能识别的提示，那么可以重新启动一下电脑，然后再连接试试。如果还是不可识别，那么就是系统的问题了，需要重新安装操作系统。还有部分原因是购买的假冒的记忆棒，这也有可能导致读不出记忆棒。 好天

Q 在下接触掌机已有大半年的时间了，是掌机的便携给我带来了随时的乐趣。最近一段时间我和同学们遇上了一些小疑问，他们托我咨询，请尽快帮我解决一下：1、上个月，我们几个有GBA／SP的同学一起购买了几张烧录卡（128兆），厂商为88925电子娱乐，它支持合卡、真实时钟、存档备份、SMS，所烧录的游戏存档全部正常，没出现任何存档问题，Boss收取我们每张卡120元整，请问是否合适？2、产品包装比较精细，里面有保修卡，而且若寄回厂家烧卡一次收取5元费用（包括邮费），请问是否合适？一般游戏店烧一次多少钱？希望你们快快帮助，若真的出现Boss耍诈现象，我们就可以向他讨个说法！谢谢！ 欢欢

1、如果购买烧录卡最好不要贪便宜买一些杂牌的，因为质量不好保证，而且很容易出现各种BUG导致烧录卡报销。这样的例子已经屡见不鲜了。说实话，您购买的烧录卡的价格还是合理的。2、一般烧录卡有问题寄回原厂是不需要另收费用的，不过收取5元的费用倒也可以接受。各地的游戏店提供的烧录游戏服务收费一般都不同。家里有电脑的可以直接在家里烧录，或者到有电脑的同学那烧录，这样岂不是更好。 天意

Q 美版GBM规格是否与日版规格相同？是否都为铝制外壳？购买附送的配件是否相同？ bluesky61998

美版GBM售价99美元，已经发售。相对于日版多了一块可更换的彩色面板，增加一件将面板卸下来的小工具。其他硬件规格和日版并无任何差别。玩盗版卡带、烧录卡、日版卡带也没有任何不兼容的问题。 日音令





Q 1、请问金手指怎么用，中文的？2、请问我从网上下载下来的游戏在模拟器上看不到，但电脑里有？ 陈星雷

张生 玩自己喜欢的游戏是最快乐的事。
读者资料 天津市南开区西湖道花港里5号楼3门101，300193

1、中文游戏一般是日版汉化过来的,日版的金手指就可以直接使用。不过需要注意汉化版用金手指会将隐性的不良BUG引发出来。2、网上下载来的游戏一般是ZIP或者RAR格式的文件,甚至还有7z格式的,需要先将其使用对应的压缩软件WINRAR或者7zFM解压缩游戏。得到的应该是以gba为扩展的文件,然后使用模拟器打开游戏就行了。 BTAMURO

Q PSP、NDS、GBA、GBA SP哪个最结实?韩国GP32介绍加一下。 浙江 方亮

单从摔下地不坏继续玩的方面来说,GBA才是最结实的,其次是GBA SP。

GP32的硬件规格如下:

比GBA更强的运算能力(32位ARM CPU)。以电脑业界通用的Smart Media Card储存游戏资料。使用开放的C++语言可方便地开发游戏。英/日/韩三国语言界面。

可惜没有多少好玩的游戏,也没经典的RPG大作,目前早已经停止发售了。 天意

Q 请问,所有的烧录卡都能看MTV吗?本期介绍的电影卡3代大概需要多少钱,质量可靠吗? 河北 苑东然

不是所有的烧录卡都可以看电影的,目前能看电影的只有任天堂的PLAYAN和PLAY-YAN,还有电影卡2代、3代。价格请参看官网。3代电影卡支持水晶引擎,效果相对于PLAY系列来说不是很好,音色也没PLAY的强,但是已经做到国内同行业中最高的水平了。质量不错。 天意

Q 火线烧录卡是怎样给电池充电的? 陕西 侯金龙

直接将烧录卡插入GBASP,接上电源,就可以在GBASP充电的同时为烧录卡充电了。当主机的电源指示灯灭的时候充电也完毕了。 LAI

Q 我在用SMS2备份游戏记忆时,红灯也亮,但是当我打开文件时,发现所有文件都是空白,这是为什么? 安徽 陈春亮

这有可能是因为部分游戏并不支持将存档导出来,XG在实际测试SMS棒时确实发现了有少数的游戏不可备份记录,但是大部分游戏都支持的,对于烧录了几个游戏合卡也有可能支持不良。 令闪

Q 目前是否出现过由于运行ISO而引起PSP硬件损坏的情况?还有运行ISO时应该注意些什么? 广东 钟树恒

自从1.50 版的PSP可以运行UMD DUMP出的ISO后,还真没有出现过因为运行ISO不良导致PSP硬件损坏的情况报告。只要能支持的,应该都可以很好地运行。运行部分游戏的ISO不支持休眠功能,这点需要注意。可支持的游戏请参看游戏列表。

Q 请问书上说NDS玩不了IDS的游戏,那IDS可以玩NDS的游戏吗?IDS可以玩烧录了NDS游戏的烧录卡吗? 海南 陈子诵

确实,NDS并不支持IDS的游戏卡带,会提示IDS专用卡带的字样,但是NDS的游戏在IDS上可以很好地运行,目前还没有任何烧录卡宣布可以在IDS上运行NDS游戏,而且最近发售的NDS可能修正了漏洞导致目前的所有的NDS烧录卡不可在其上运行。

Q 有个小问题,我有几张光盘电影我想把里面内容都删了,然后把PSP-ISO放在里面,请问这样行吗?一般光盘容量是几MB?

不可以,VCD格式或者CD-ROM格式的光盘只可读取不可重新加载更改其中的内容,只有CD-R格式的CD光盘才可以一次性刻录,CR-R/W的则可以反复刻录,一张CD格式的光盘容量最因到740MB

Q 不是说PSP每月壁纸都不同吗?为什么我的7月是蓝的,现在还是蓝的呢?怎么调换啊?还有,彩棒与普通棒除了颜色不同还有什么区别啊? 上海 周世东

PSP的壁纸是每月一换,7月的壁纸是浅蓝色的,现在是10月,壁纸是橙黄色的。壁纸是会随着月份自动更换。如果想更换自己喜欢的其他壁纸则需要在1.0或1.50版的PSP上使用替换壁纸的软件更换,当然2.0版的PSP则可以随心所欲更换。彩棒的传输数据的速度明显比普通的要快上许多,外包装上彩棒要多一个PRO或DUO的字样。

张涛 游戏日渐像人生,人生却不能游戏。
读者资料 男,18岁,上海市青浦区城西村73号,201700

封神榜

把你最得意的成绩展示给大家，欢迎广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的截图、照片或录像，可以用邮件发给我们。

邮箱地址:pg@vgame.cn。

Vol.40

责编/翔武

《马里奥赛车》库巴宫殿1通关新成绩

挑战/讲解：杨凯

我原来这关的记录，全程44秒63，单圈一个加速蘑菇14秒80。现在终于有了新突破，全程43秒85，单圈一加速蘑菇14秒51，三个蘑菇13秒19，我三圈的成绩分别是：LAP1：14秒75，LAP2：14秒51，LAP3：14秒60，为什么我第一圈的成绩和后两圈的成绩差距那么大呢？下面我来解释一下，首先，第一圈要起步加速且车子在中间，会慢0.2秒左右，在第2个U形弯前的浮石，只有第2圈会升上去，第2圈则可直接从下面穿过，另外两全则需绕道，约慢0.05秒左右，第三圈稍微有一点点失误，第三圈的第二个U型弯道压得不是很里面，还可以往里压，计算一下，我三圈时间的相差差不多一样，再说说三蘑菇的暴法吧，最好在第二圈跑，因为这圈速度最快，第一个蘑菇暴在第二个弯道，一拐弯立刻暴，这样才能在下一个拐弯没多久速度变回来，否则撞墙是很容易的事，第二个蘑菇暴在踏板上，到第二个踏板再暴，不然你速度会因为太快而被弹起来，第三个踏板的距离比较大，所以容易跳，最后的蘑菇当然是暴在最后拉，一拐弯立刻暴。接下来说明一下VOL.24某讲解者的不足之处吧，在第一个U形弯后的沙道，用右轮压上去是会减速的，只是非常不明显，会慢0.05秒左右，建议可以在踩到之前跳一下，转弯时可控制转到中间，而不是转到边上后调整到中间，一路冲过去，毫无阻拦；在爆蘑菇前的地方有几块沙地，可以踩在沙地上爆蘑菇，比绕道爆蘑菇要节约一些时间，缺点是不好控制方向。个人认为，本关的极限应该是43秒70左右，有时间我会挑战的，本期光盘中有这次挑战的影像，请大家留意，也希望能有更多挑战者。







《玩转瓦里奥》小游戏とうぼうしゃ999挑战

挑战/讲解：黄勇

这是《玩转瓦里奥》中的一个小游戏，难度不高，就是躲避后面汽车的撞击。前40关比较简单。50关以后速度变得特别BT，画面几乎一闪而过，也就0.2秒左右吧。根本看不清路面。尤其是第二小节的警车，和路面都是白色，50关以后根本看不清。我刚开始挑战时经常由于判断错误和它迎面撞上。不过坚持到100以后速度几乎就是到达极限了，没有明显加快的迹象了。但音乐已经由于加速变成了‘吱吱’的杂音了，让人无法忍受，所以大家如果打算挑战这个游戏时，一定要关掉声音，以免影响发挥。（另：最好震动也关掉，100关以后它也绝对是个麻烦。）



挑战的的关键主要是瞬间的反映能力，在画面刚刚出现时，立刻判断出对手汽车的位置，向反方向逃跑。第一小节是一辆红色甲壳虫，没什么难度。第二小节是一辆白色警车，真正的麻烦制造者，50关以后它几乎和路面的人行横道连成一片白色，很难立刻判断出它的位置。第三小节是一辆绿色乌龟坦克，除了转弯灵活以外就是体积大，撞击判定大一点。不过感觉上没有警车难

黄淼	如果我以后开一家游戏公司，那么我首先就制作一款以PG众小编为主角的游戏。
读者资料	男，17岁，天津河东区卫国道益寿里22号楼1栋410号，300250

缠。这三小节循环出现并且速度逐渐加快。挑战这个游戏绝对是个折磨，游戏速度变快后画面的马赛克，声音变成杂音，足以让人头昏眼花。并且让你双臂酸痛（摇晃SP很累啊。）不过说回来任天堂的创意就是好啊，如此好玩的游戏也就只有任天堂能做出来了。恩，下一个挑战哪一个呢？我还没想好，不过，我很快就会回来的。下次一定带来更多的极限挑战。

《洛克人ZERO3》BOSS速杀挑战

挑战/讲解：呆呆

以下为个人最速打法：

BOSS1-冰兔

我对这个BOSS的最速打法是一开始跳起用盾蓄力在BOSS中招的一瞬间进入菜单，把盾换成别的武器，在落地后放出剑蓄力，再进菜单换回盾，为了取消盾的攻击，而且缩短了下次蓄力时间蓄力时间，这样就能更早的攻击到BOSS。然后剑气波→升龙→下突刺的的连技攻击，然后向左边走去当BOSS跳过来快落地前跳起放蓄力盾，绕到BOSS背后，蓄力剑！

BOSS2-电蝙蝠

这个BOSS开始不能用大跳一定要用走，因为要引他下来放电球。算好距离跳起盾蓄力→盾攻击中断（把盾换掉）→落地后到他背后剑蓄力（因为他在放电球不能在他正面）→换回盾→剑气波→升龙+下突刺→小二段跳起盾蓄力攻击→下落是用剑蓄力→二段斩收尾。

BOSS3-火蜥蜴

跳起，落地前盾蓄力攻击→电的声音消失后马上剑蓄力→升龙+二段跳→落地后剑蓄力→剑气波+升龙→升龙后往后拉一点再跳起下突刺！

BOSS4-螳螂

开场跳起用盾蓄力→在空中接近BOSS后两段跳起→落下时剑蓄力+升龙+下突刺→用无敌时间冲到中间靠左的地方→搓招盾蓄力→跳起剑蓄力→BOSS突击时在它跳起前用剑蓄力（我的升龙是用来算时间的）→马上冲到中间靠右用算准时机升龙+下突刺！

BOSS5-仙人球

跳起盾蓄力→剑蓄力→升龙+下突刺→当他的手向你挥来时用无敌来回冲过回到原位→剑蓄力→升龙+下突刺！

BOSS6-电鳗

跳起盾蓄力（冰属性和电属性一样，可以把BOSS定住）→落地后算好时间再放剑蓄力定住BOSS（这样才能跟上下突刺）→升龙+下突刺→BOSS从洞里出来算好时机搓招盾蓄力→向后跳起再面向BOSS放剑蓄力→升龙！

BOSS7-三头猎犬

开始跳起盾蓄力→落地剑蓄力→换反向回旋拐→BOSS放出狗→剑蓄力攻击最近的狗→在第二只狗跳起之前用拐的蓄力跳→拐换盾→落下途中剑蓄力→近身BOSS升龙+下突刺→两只狗跳到一起时剑蓄力攻击→蓄力盾+剑蓄力→BOSS小跳→升龙+下突刺→BOSS再小跳→剑蓄力+升龙！

BOSS8-火狐狸

跳起蓄力盾→取消盾攻击→剑蓄力→换回盾→在躲第四个鬼火时放出盾蓄力→第六个鬼火时放剑蓄力两段躲过下一个鬼火→在空中取消盾攻击→落地后换回盾→BOSS跳到当中→盾蓄力→剑蓄力→升龙。

BOSS9-最终BOSS第一形态

跳起盾蓄力→落地后剑蓄力→升龙+下突刺→把BOSS的大剑引到旁边→跳起搓招盾蓄力→剑蓄力→升龙+下突刺→再引大剑往边上移→跳起剑蓄力→升龙→躲过第3次大剑攻击→跳起蓄力盾→剑蓄力→升龙+下突刺。

BOSS10-最终战

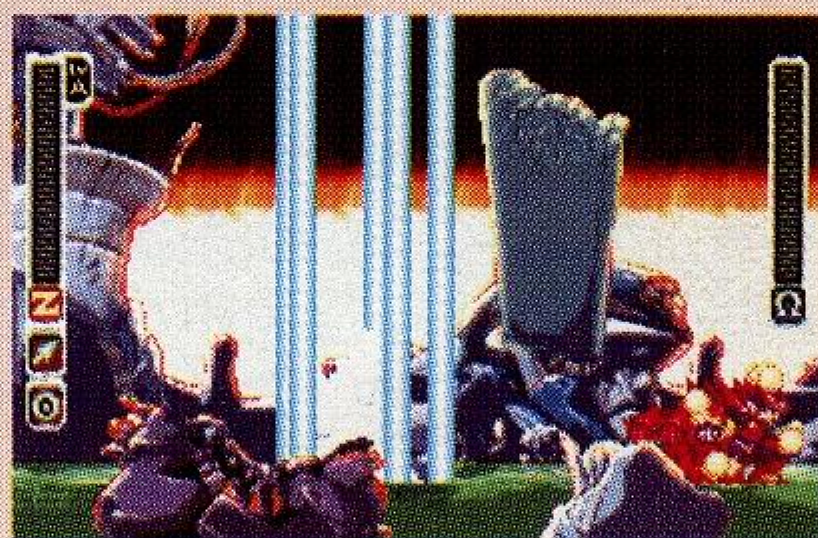
冲到最前面搓招盾蓄力→跳起剑蓄力→升龙→BOSS放红球→在最版边放盾蓄力→无敌冲过红球→剑蓄力→让红球吸进→逃脱红球时剑蓄力→盾蓄力→剑蓄力→升龙→盾蓄力（这里放个盾蓄力在被吸进红球，盾可以攻击到BOSS）→红球脱出时剑蓄力→升龙→盾蓄力→剑蓄力→升龙。

BOSS11-ZERO

冲攻击→升龙+下突刺→冲到BOSS背后→等BOSS快放完光柱时算好距离冲攻击→升龙+下突刺→冲到BOSS背后→盾蓄力→再冲到BOSS背后（冲过BOSS时盾蓄力攻击到BOSS）→剑蓄力→升龙+下突刺→冲到BOSS背后→升龙。

COPY-X

跳起剑蓄力→马上升龙把X打下→X用冲攻击→跳到他后面用冲攻击+走过去升龙→X再用冲攻击→跳到他后面用冲攻击+走过去升龙！



花花草草的校园情感剧

摘片绿叶许心愿

文/绫小路义行 责编/雪人

雪人：貌似这部动画的游戏还没出的样子……

绫小路：但这也不能磨灭我对于铁人大人的无限崇拜！

雪人：貌似绫小路你打算再次挑战身为责编我的权威吗？！

绫小路：但这也不能打消我对于阿宥大人的无限憧憬！

雪人：貌似这部动画即将完结的样子，而网络上关于它的人气全线飙红的样子……

绫小路：但这也不能打消我对于森田大人的无限向往！

雪人：我早就知道了！你喜欢的一直是森田那小子对不对？！你这该死的BL狸猫！

绫小路：…………(((m-_-)m！据说这个动漫很快就会出掌机游戏的，我是先写好了预备着……

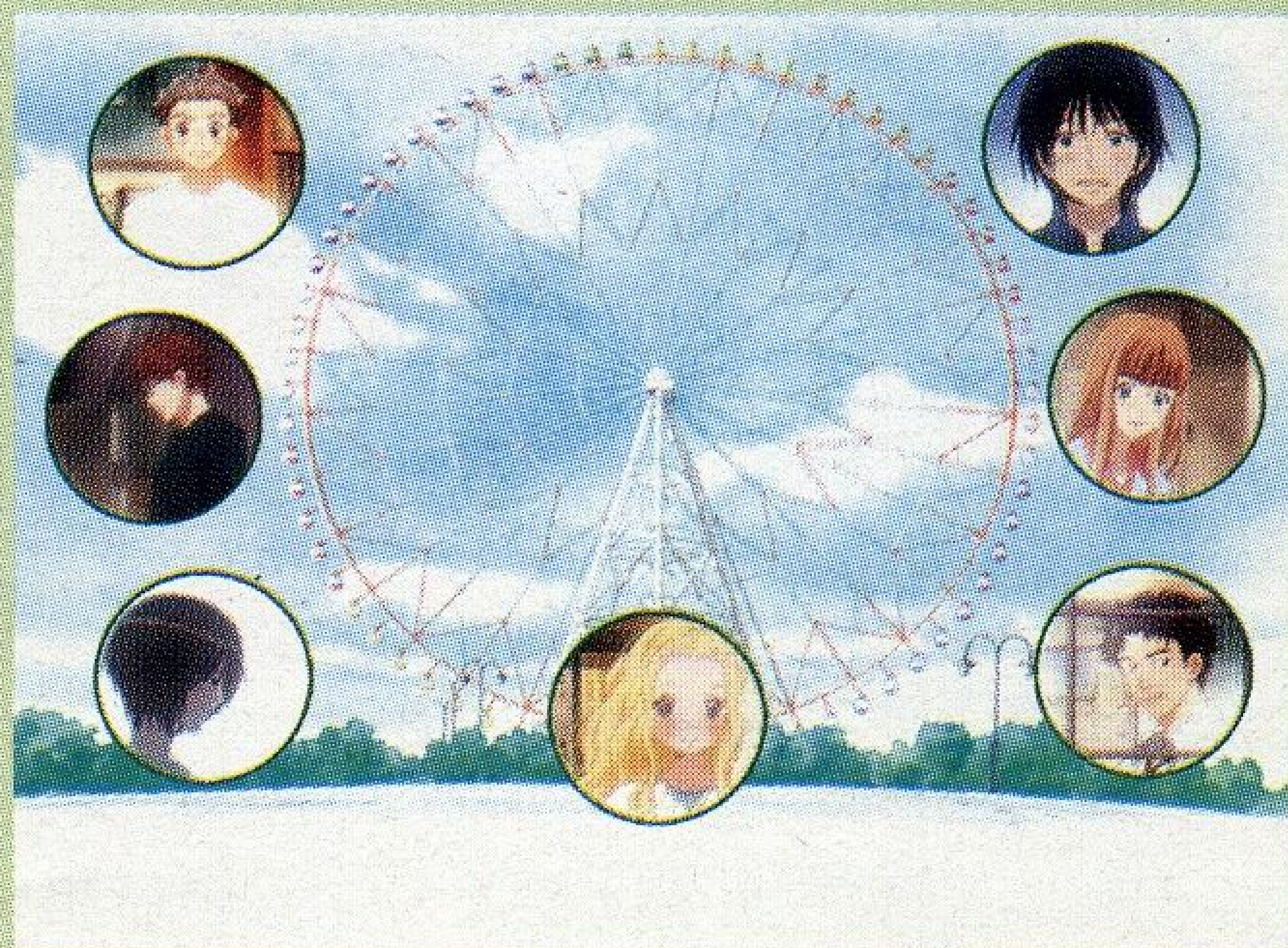
雪人：真的吗？如果不出的话，我要喝狸猫汤！

绫小路：…………(((m-_-)m！

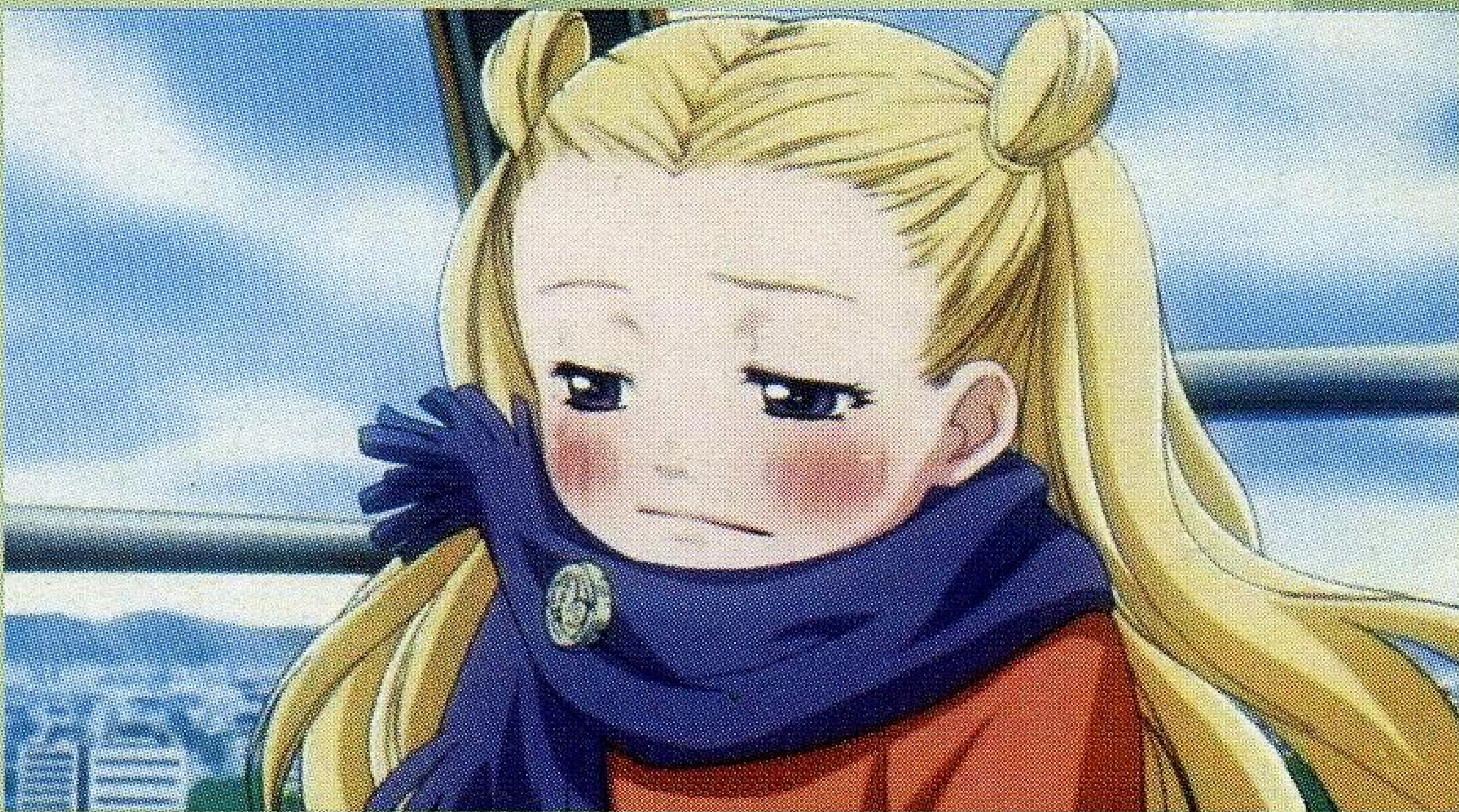
这原本是个貌不惊人剧情又平淡到死的校园故事：三角恋啦，女生暗恋男生啦，男生明恋有夫之妇啦，校长暗恋卖水萝卜的黄大妈啦……之类。即使间或跳出个宿管科李主任家那条狗爱上了食堂刘大厨家那只猫这样的新闻，其实也不会在观众间掀起多大的波澜，毕竟被韩剧日剧内地电视剧养刁了胃口的观众们，轻易是不会被“校园无同居”题材的动画挑起兴趣的。（搞什么嘛！为什么提到校园，就一定得联想到“同居”呢？这些编剧们究竟都在想些什么啊！）

然而《蜂蜜与四叶草》还是红了个满堂彩，尽管它的画风算不上美型（刚登场的大嘴巴哈比女生还真吓了我个半死），尽管它的音乐称不上婉转（YUKI的发腻嗓音这么多年怎么一点进步都没有），尽管它的剧情评不上传奇（森田真的不是外星生物的吗），但凭借完全体现生活又略带夸张的表现手法，在幽默与动人中还是悄悄走进了无数观众的心里。它的成功，不是XX姐姐式的一夜成名，也不是超级女生式的半年难产，而是潜移默化地，在不知不觉中，就让人深深地喜欢上。

故事的开始是从一个原本看似普通的清晨开始。以第一人称的自述从而轻易骗取了观众的信



任，既而误以为“他就是第一男主角”的竹本佑太，先是以“北风那个吹，雪花儿那个飘”的白发魔男造型惊艳了群众的眼睛，后来又被善良无辜的人民大众检举出“他其实不过是个配角”的事实，既而深深地沉沦在千夫所指之下，完全被“铁人陛下”、“阿育我主”、“森田……恶魔”等人的光芒所掩盖，就连事务所大姐头的那只狗，也显然比佑太更会抢镜头。



身为美院学生的佑太，虽然勤勤恳恳，但资质愚钝，在创作方面似乎总欠缺着些许天分。带着这样的遗憾（“主角不是帅哥也不是天才呀，这还有什么看头！”“……”），第一话的剧情围绕着清晨起床上学这样看似平淡的小事中顺利展开。那个一连失踪数天，再次出现就立刻进入假死睡眠状态的学长，从登场开始就注定了其人生的不平凡。佑太使用了全部的方法（半分钟抓住头狂摇五百次……这，这还是人类可以作出的动作吗？！）也无法叫醒学长，只得满怀愧疚（……才怪）地蹬着滑板车离开，结果在听到某些“关键”词语突然清醒的学长，以恶魔般的身手（从，从二楼飞身而下耶！）将佑太踹至一旁，自己踩着滑板车狂奔而去，而且在被人现场抓个正着之后，他居然还有脸把偷来改装的赃车坦然说成是真山的所有物——此等可耻，简直闻所未闻，那个名叫森田忍的男子，眼中时刻闪烁着鬼一样的光芒。

话说这个名叫真山巧的男子，他所卷入的情感瓜葛也是相当的有趣加缠绵。因为爱上了比自己年长的已婚学姐而被众多暗地里喜欢传递小道消息的女生称为“禽兽”、“恶魔”、“男人的败类”，长着一副斯文的脸，却时常在没人的时候做出摸着浴缸叹息“这是理花小姐用过的”这样猥琐的事情，头脑虽冷静，却与森田同宿舍了N年，其私有衬衫也常作为森田的专属服装被无条件地征用（即使远在纽约，也还拜托人用直升机将真山的衬衫空运过去，这森田……的确不是人！）。最最可气的是，真山在不知不觉地打动了理花小姐芳心的同时，还一直被可爱到成为酒店街偶像的山田步美暗恋着。

山田步美的可爱是在深入了解了其个性之后，才能发觉的小小闪光。外表清秀文弱的她，实际上是陶土专业最优秀的学生，独自完成的祭典用大酒缸，总是充满了男性的阳刚气魄（在毕业典礼上用这个酒缸喝酒的教授才更有气魄——虽然灌酒的又是森田这个……禽兽……）。家里开的是酒店，但作为唯一传人的山田，酒量奇差无比，每次豪迈地一口灌下去，其结果都是像麻袋一样被人拖回家——“哎呀！她又在地铁上把吐出来的东西吞回去了！”“白痴！野蛮女友系列现在不流行了！”拥有一双美腿，连胸部也是让阿育挤到手发酸也无法抗衡的丰满，这样一个单看外表就能迷住许多纯情少男的女孩子（想想第三代传人集团军们吧！想想结婚时新娘子都要忌惮山田几分吧！），对感情的执着也让人感动。尽管真山一心倾慕着理花，但始终不敢将感情说出口的山田，还是在默默地将所有的爱恋都倾注在这个永远也不可能陪在自己身边的男子身上。不过，山田的特长还不只在“哇塞！又一个酒神大缸”上，她运动万能精力无限的特殊体能也足以让她在森田和阿育之后，值得排名为“貌似外星生物3号”供人研究。随便一记飞腿就能让普通人飞出500米，无意识的碎拳乱击是任何少林武术都无法匹敌的，“铁人”的魅力在于一呼百应，就算再暴力都有男人迎头而上——还说这年头男人不欠扁？！

值得回味的，是山田醉酒时，真山背她回家的那一幕经典告白：“真山，我喜欢你！”“嗯。”“喜欢！”“嗯。”“超喜欢！”“嗯。”“喜欢！”“嗯。”“喜欢。”“嗯。”“超



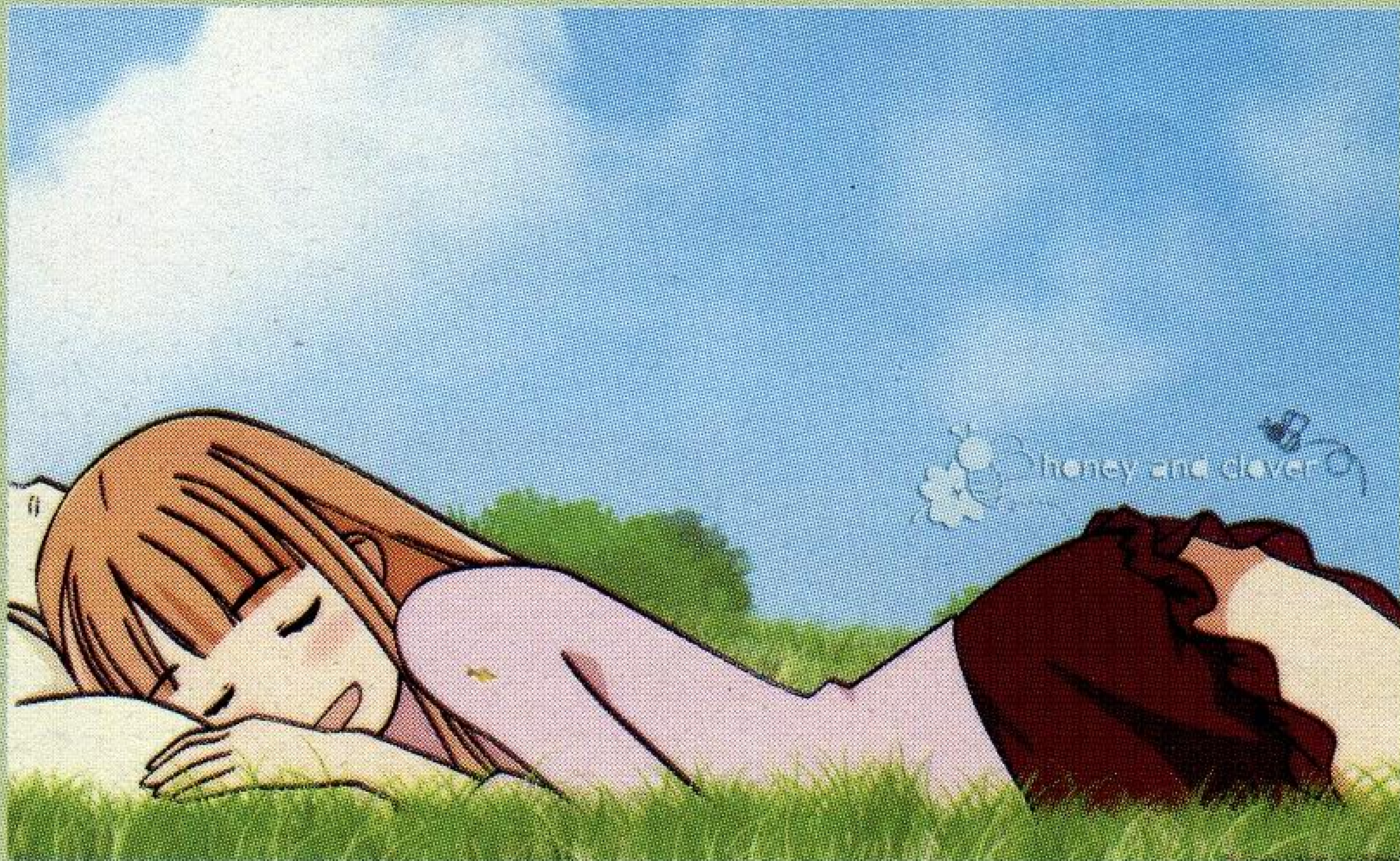
喜欢！”“嗯。”“喜欢！”“谢谢……”简单的语句重复看上去颇有琼瑶式的骗稿费嫌疑：“书柜走的第一天，我想他，想他……书柜走的第二天，我想他，想他……书柜走的第三天，我想他，想他……书柜走的第七天，我想他，想他……”——当年一直在纳闷，明明一句“书柜走后，我一个星期都想他”就能概括结束，何必要费那么大工夫写得那么罗嗦，如今自己也做了撰稿人，才明白其实在按字数算稿费的今天看来，有时废话其实是件好事……（雪人：贼不打三年自招，你果然露出了狸猫尾巴。）然而，山田的告白和真山的反应并非是制作人单纯的骗钱省经费，女孩子的种种无奈在酒醉后显露无遗，而真山的一句“谢谢”更是将所有的感激和疼惜包含其中——可惜，本来完美煽情的经典画面，却被《动新》某只该死的狼KUSO成了广播剧史上最恶心的台词，至今振聋发聩，不忍再闻！



阿育的出现，不禁让佑太一时间着迷得无法自拔，更让电视机前的观众议论纷纷：“呀！哈比女郎耶！”“哦！《魔戒》第四集的女主角就是她吗？”“啊！你确定她的爸爸不姓绯村？”“你们的语气助词还真多耶！”虽然是身为大学新生的花季少女，但阿育那仿佛停止在幼年时代的相貌和心智，差一点就照妖镜一闪将“花季少女”打回原形成了“滑稽少女”。好在阿育那无与伦比的艺术创造力，以及又萌又水灵的外表，都令她成了被施展了时间魔法的小小公主，在第一时间就煞到了佑太的双眼，以及……森田……

基本上，被恶魔看上的女性，其下场不是被诅咒成电视机里爬出的披头士（雪人：-_-# 披头士是可以这样解释的吗？！），就是沦落成人气暴跌的过气偶像F4（雪人：-_-# 又在捏造谣言了……），而阿育的命运自然也好不到哪里去——先是被强迫手抓荷叶当成洞穴精灵拍照，然后又被当作人体实验品复制出脚丫子形状的纸镇当艺术品(哪里艺术了……)，再然后还被作为模特创作出了科幻电影里的外星仓鼠形象（森田果然是从外星球来的移民吗？）——可，可是，在这样的你追我跑过程中，这两位排名“貌似外星生物1号和2号”的男女主人公，竟然在我们观众扯直了眼皮瞪大了双眼的众目睽睽之下，小偷小摸地发展出了藕断丝连的不正当感情！（雪人：-_-b 绫小路每当很激动的时候就开始胡乱用形容词……）森田再次失踪到国外的期间，阿育不自觉表现出来的小小失落，都让佑太看在眼里痛在心上，这样的小小矛盾，和着小小苦涩，都在蜂蜜的甘甜里化作插曲，回味在每一个观众的舌尖——“还敢说竹本佑太和森田忍不是罗莉控？！”“……那个好像不是问题的重点吧！！”

森田忍——实在是连提到名字都要让人全身颤抖的鬼怪啊！基本上担当起《蜂蜜与四叶草》全部笑料的家伙就是他，而在所有人心头笼罩下阴影的家伙也是他。上学期间会神秘地失踪，每次重新出现必定是手抓一袋土豆丸子腰揣大把现金地立刻昏倒假死；如同附骨之蛆地紧粘着真山不放，远在美国也要派人潜入房间盗取真山的衬衫；赏花祭一定要开中老年演唱会吸引别人注意，即使从起重机上摔下也要再办伤残演唱会；长久失踪让人以为他彻底蒸发之时，却又诡异地出现在奥斯卡最佳CG技术奖的领奖台上，也成为史上第一个因为废话最多而被保安架下台的人；手工雕刻奥斯卡小金人作为毕业设计的作品，并在典礼上用酒缸灌晕三名年过七旬的老教授——我、我们真的可以确定他是正常人可以理解范畴之内的生物吗？他、他的脑细胞真的没有被奇怪病毒入侵并发生变异吗？第一眼看到阿育的时候就对这个娇小玲珑的女生表示出了好感：“来，伸手，抓住这片叶子！”“唔……”“洞穴精灵！哈哈哈哈哈哈X5……”——这，这



真的是正常人会表示好感的方式吗？！在得知阿育很喜欢时装杂志刊登上的一双名牌凉鞋的时候，默不吭声的森田又如同往常一般蒸发了许久，而他重返美大的时候极其难得地没有直接睡死，而且用憔悴到让人恐怖尖叫的面容去时装店挑回了阿育喜欢的鞋子（顺带惊吓了店员若干……），他的细心和成熟，只在别人看不见他的时候悄悄地流露。所有的噩梦，伴随着毕业典礼的到来暂时画上了圆满的句号。用小金人（还真是耀眼的纯金）成功令教授晕倒的森田，即使在典礼当天也不忘大出风头，面对这一切的佑太和阿育等人盘算着好歹是最后一回，也就由得他去——岂料噩梦刚刚平息，梦魇又滚滚袭来！身穿小学五年级制服，背着小小的书包，短裤加领结，两眼星光闪烁的森田忍大学新生纯情版再次杀到众人面前！口口声声说着"因为想多学点东西"，以此为理由杀回学校改在书法系做新生，说啊说啊的那小拇指翘得纯洁又无辜，左脚叉在右脚边画圈圈，惹得人只想大声呼喝："你究竟如何把庞大的身躯塞入小学制服里的？！"紧接着又窜回竹本屋内，像模像样地玩着家庭主妇的COSPLAY游戏，自己还不亦乐乎地陶醉其中——话又说话来，彼特卢卡斯和《STAR TITANIC》又是什么东西？！！



但倘若就这么认为佑太的个人光辉完全被那几个学长学姐和哈比小妹完全笼罩，其实也不尽然。作为动画中最正常的一个（貌似……），佑太偶尔也会在圣诞晚会上与花本教授玩起听指令摸颜色的小游戏——说是小游戏，那凄惨程度却比满清十大酷刑还要壮烈：紫红色的诡异光芒下，耳边充斥的是人类骨骼与肌肉尽数撕裂的恐怖声音，眼前铺满的是扭曲纠缠在一起的佑太与花本教授的胳膊、腿和脑袋……然后伴随着全场人员凄厉的尖叫，二人以无法直视的恶心姿态双双阵亡——玩摸色游戏玩到死，史上也仅此一对吧？！由于父亲早逝，佑太的家境一直维持着贫寒度日的境况。直到母亲改嫁稼头男，疏于联系的佑太始终把稼头男当成陌生人。好容易熬到美大毕业，一心想着赶紧找到工作改善家境的佑太，经历了早上被公司选中晚上公司就倒闭的大风大浪之后（还真是够衰的……），终于在稼头男质朴的眼神里，流露出了想重回美大进修的意愿。稼头男眼含热泪地将佑太的手紧紧握住，这一幕也成就了亲情温情在《蜂蜜与四叶草》里完美的升华。

故事发展到尾声的另一个感情转折，莫过于在理花＋真山＋山田这已成既定事实的三角关系中，又被很不识相的某小子硬插了一脚进来，这四人表面和善得都快可以凑成一桌麻将了，但暗地里却火药味十足。身为真山同事的野宫，看上去就不是盏省油的灯（话说回来，这家事务所也没一个人是正常的，单是那对变态双胞胎兄弟老板，就又一次挑战了观众的心理承受能力……）。以工作为借口接近女孩子的手法虽老套但确实管用，几次约会（真的只是看摩天轮和吃荞麦面而已…）就逼得真山抓狂，而他与山田的日渐熟络也吸引着爱八卦的观众开始热切地讨论着未来感情的走向——"我的观点是，最后的配对应该是真山VS野宫，理花VS山田……""死吧！你这只性向不明的BT狸猫！！"

默默无闻的开场，转眼间就引得了赞誉满钵的良好口碑，《蜂蜜与四叶草》的优秀品质让所有看过它的人都会由心底拍掌叫好。尽管目前并未放出任何有关游戏化的消息，但这并不影响绫小路充满敬意地向所有看过没看过这部作品的人郑重地推荐这部生活轻喜剧。因为真实，因为动人，因为幽默，因为泪水……所有生命中最值得珍惜的要素，都被《蜂蜜与四叶草》纳入怀中，等待别人去慢慢品尝。而掌机游戏动漫坛这个栏目，以后也将可能不再局限于只评述掌机游戏化的动漫作品，凡是曾令人难忘的值得去欣赏的作品，我们都会有机会一起分享。

一叶Clover是祈求、二叶Clover是希望、三叶Clover是爱情，而四叶Clover是幸福……这是所有了解四叶草寓意的人都耳熟能详的寄语。在动画版即将落幕，电影版即将上映之前，不妨先将泪水擦干，微笑收起，在秋风吹过原野的时候，静静地许下真挚的心愿吧！

暗凌	老大，我觉得这个提议不错，而且我相信有了这个栏目，其他栏目绝对不会是最差呢！
雪人	世界上头脑最简单的生物果然是……



百家杂谈

最近收到了许多热心读者投来的杂谈，有回顾经历的，有介绍心得的，还有的投来了文学性的小故事，天意在此对大家表示感谢。在这里提醒一句，投稿时请别忘了写清自己的详细地址哦。 责编/天意

成绩

大一下学期期末，我狠嚼了一阵子C语言和高等数学的教科书，终于全身而退迎来暑假。整理回家的包裹时发现，其实没有什么好带的，大箱子里面只装了一个小皮包，皮包里面是《2004掌机典藏》、《传说》和《火纹》系列的两本专集，这三本都是因为我时间少而没有细看的游戏杂志。为了打发将近四十天的假期，我入手了一直垂涎的《超级机器人大战OG2》，顺带的把包含此游戏攻略的几本《PG》也纳入箱中。另外还有几期有关E3展报道的杂志我也装了进去，整合一下，大约有十几本杂志要带回家里。我也想过是否要带几本教科书回家，但想想即使带回去了自己也一定不会看上几眼，随即打消了这个念头。不过……总不能只带些杂志回去吧，父母面前也不好交待。于是我从学校图书馆借了两本书——《时间简史》和《果壳中的宇宙》，都是霍金的学术巨著．整装待发。

六个小时的火车之后，我回到了家，见到了父母。上来当然是一番嘘寒问暖，之后又问到我有没有挂科，我说除了英语成绩还没出来之外都PASS了。然后就是收拾行李，当我把各种杂志摆到书桌上时，父亲稍稍皱了一下眉，然后用开玩笑的语气说："竟看一些不正经的。"我连忙抻出那两本正经书，谁知父亲似乎不知晓史蒂芬·霍金是何许人也，真是无奈。

在这个暑假，我又回了趟父亲的老家，名义上是给即将进入高三的小表弟补习指导，但实际上对于我来说，那些化学平衡方程早就显得有些陌生了。即使如此，我还是庆幸自己所上的大学里没有化学课程，想必大学里的同仁们都明白我的意思吧。自然，回老家我也是带着几本杂志去的，在那里还重温了FC上的《圣火徽章Ⅳ》，说实在的，至今还不知这是《火纹》的哪部作品。

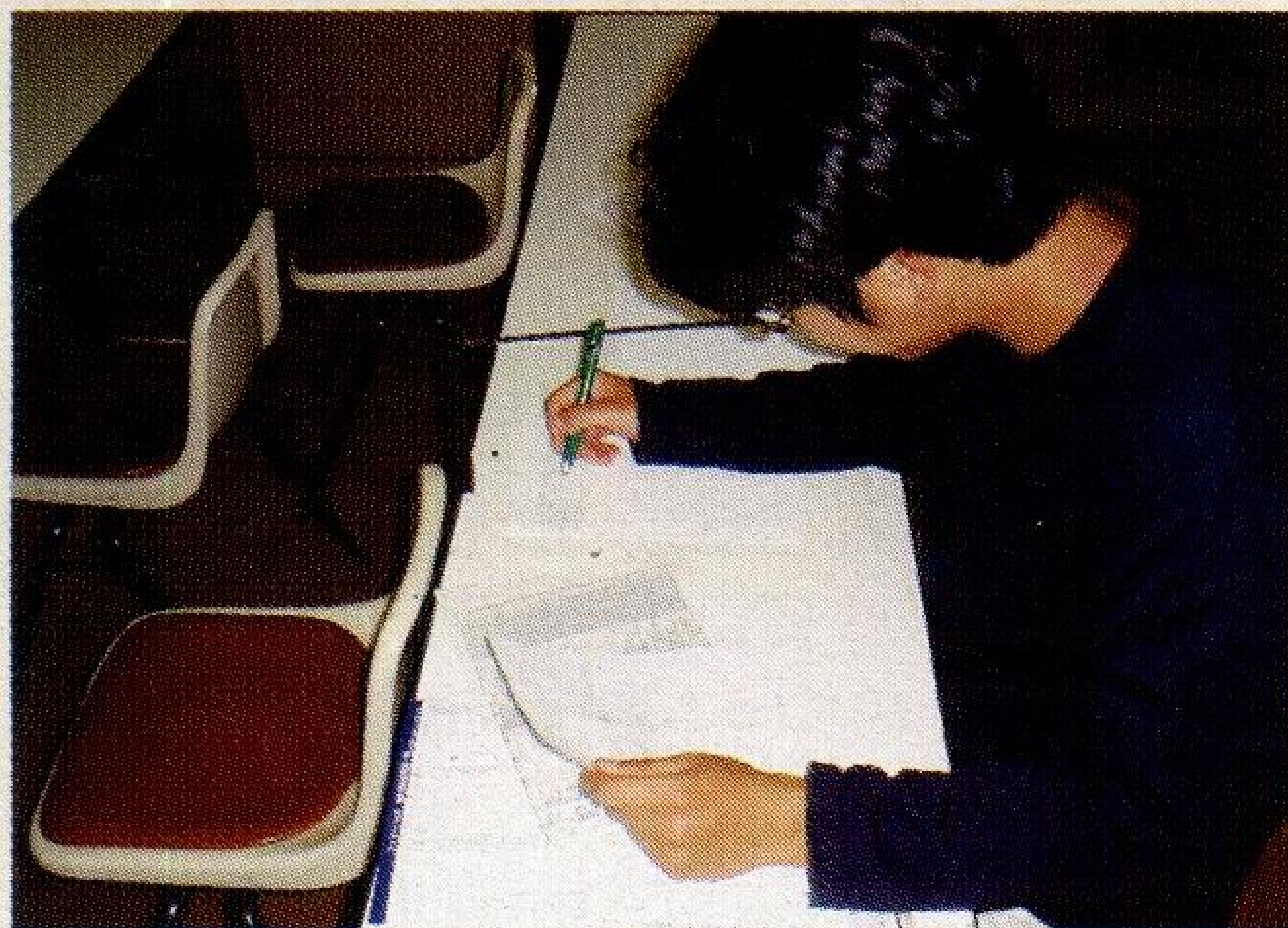
小表弟开学后，我又回到自己家。一晚，父亲找我谈话，内容是意料之中的事，但还是使人感到压抑："那些杂志我都简单看了一遍，我不反对你有这些课余爱好，但你得把握好它和学习之间的关系。我不说你也知道哪个更重要吧。如果你将来想在这方面发展的话，我们做父母的也支持你，但你得真正能拿出成绩来，别到时候一事无成。那是你的未来，你人生的方向（之后省略数千字）……"

我并没有反驳，也没有说明那些书正是因为学习紧才没有看完，没有炫耀高中同学聚会时的饭桌上只有我一个人没有挂科记录的事实。学校不允许我考不及格，我更不会允许自己这样。我得考虑没有补考而直接重修的学院制度，得考虑重修后很多评优、竞选机会都会失去。我也没有申辩自己从游戏中明白多少道理，从游人小说中看透几分生活。我没有，只因为我在深思父亲话中的两个字。

成绩。是不是喜欢一门东西就一定要在这方面作出成绩来？从没对这个问题正眼看待过的我开始仔细思索起来。于是，我开始征求别人的看法。一直支持我的四川朋友说：以前的



以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。



观，虽然我不是悲观的人。我会怀疑自己的能力，会去考虑最坏的一面，因为很多事是不能由我个人左右的。我也在乎外界条件的制约．如果让我再年轻几年(虽然我并不老)，我定会斩钉截铁地坚持到底，但并不沧桑的岁月似乎已经让我开始变得瞻前顾后。有时候，过于谨慎的态度是会对自己追求理想起很大阻碍作用的。然而，我终究放开了。小的时候，我从来不把游戏当作事业看待，而随着自身的成长，对事物看得更深，我早就承认了游戏这门“第九艺术”。

我是这么认为的，但后来我懂了，可以尽力做到最好，但不一定要有成就。而同在大连的一位学姐却简单明了：是，这是我的性格。语气强硬，无庸置疑。我不满足，想听到更多人的心声，想知道哪方的阵营更强大，于是我在BBS上发出了相关的主题。

“没做出成绩代表你没用心去做。”

“事实往往和想象差距甚大。”

“我爱玩游戏，但是在这方面没半点成绩。”

“真的喜欢的话，不做到让自己满意是不会罢休的吧！”

似乎正面观点占上风，而我却表现得很悲

也许，我应该多听听我的“粉丝”小项的意见：如果真的喜欢，那么我想我会很认真地对待它，不一定要做出多大成就，自己不后悔就行；当然，如果有做出成就的能力那是最好的，这样自己也会欣慰。或许在父亲的眼中，六百多的稿费永远不会比五百元的奖学金分量重，我还是会一直支持自己所爱的游戏。就算我没有精湛的技术，就算我没有过人的头脑和超群的文笔，但我相信，中国的游戏业是需要我、需要我们的。只要多尽一份力，终有一天，游戏市场不再只是欧美日韩的天下。

文：燕尾猪



掌机没收事件

看了40期某人写的丢档惨事后，在下不由自主地联想到了自己玩掌机的亲身遭遇——掌机被没收。接下来和各位掌机迷讲述一下，一吐为快。

想来不少掌机玩家还都是莘莘学子，没有足够的经济实力，没有正大光明的游戏权利，于是弃明投暗地投奔了掌机阵营。由于掌机的超强便携性，使得自制能力欠佳的玩家终日与掌机形影不离，真是到了机在人在，机亡人……的地步了。有那么一段时间，笔者也是如此，本来对掌机就爱不释手，加之烧录卡的推波助澜，更是到了万劫不复的地步。没收机器的理由可说是千千万万，先看笔者的悲惨经历吧。

第一次是小学的时候，那时候最流行的是“万紫千红”，一种可以更换卡带的掌上游戏机，每个卡带自带屏幕，实际上就是把“GAME&WATCH”那样的游戏机给做成了卡



带机器分离式的。现在看来，这种设计纯粹多此一举，但限于当时孤陋寡闻的状态，我们可是相当乐此不疲呢。当时比较“有远见”的我事先把压岁钱存了下来，而后便拥有了这么一台与众不同的游戏机。可也许是得意忘形的缘故，运动会时，我不加防备地把机器带到了学校，自然免不了被大家哄抢的命运……仅此

而已也就罢了，更令我痛不欲生的是我们那位“纪律严明”的班主任老师，虎视眈眈的她一看到这台机器，当场便“不由分说，占为己有”了。从此，这台机器是好是坏、落入谁手，皆不得而知……

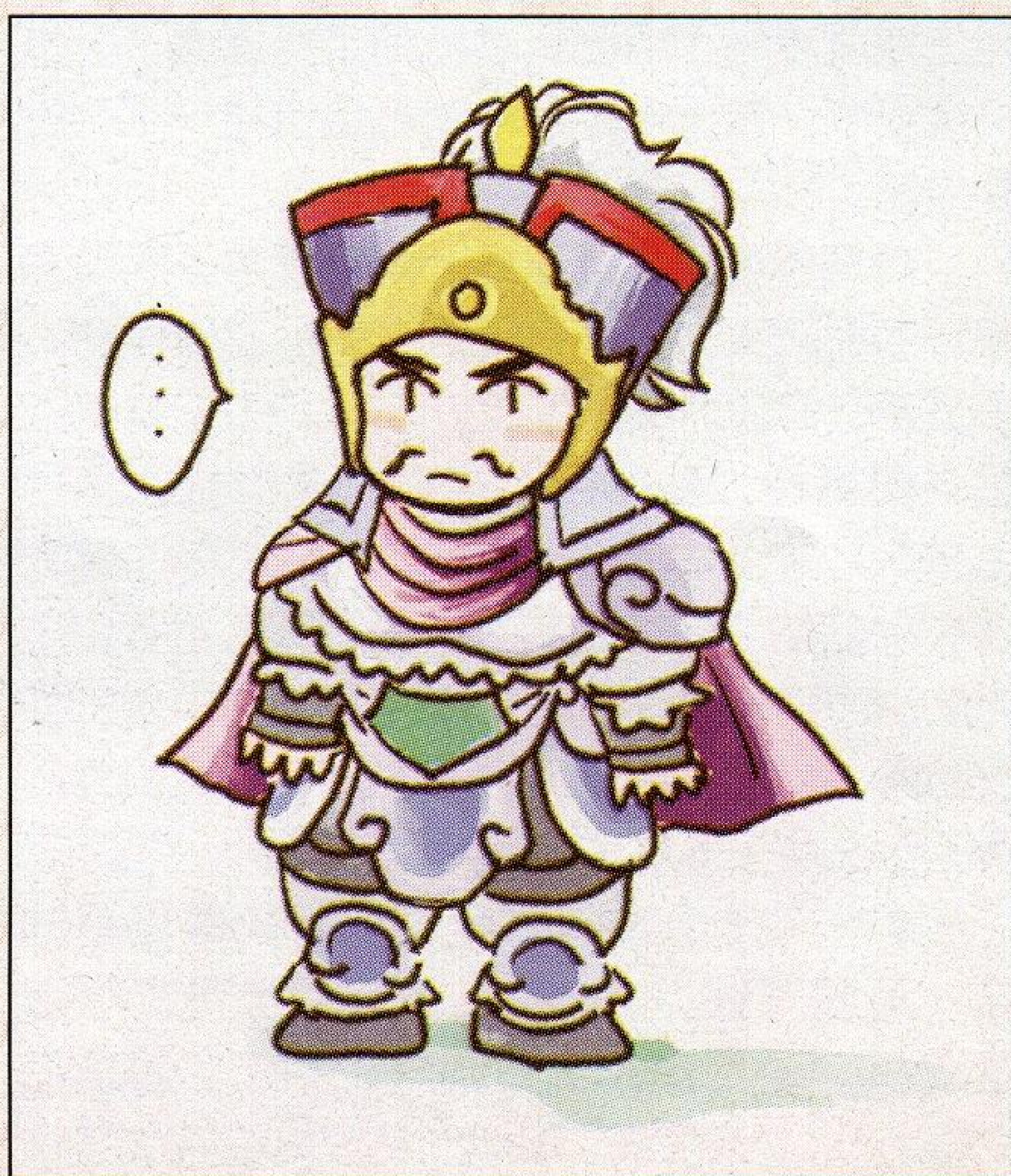
第二次是初中的时候，由于发生了一些小摩擦，班主任一时对我的学业失去了信心。觉得灰心丧气的我“破罐子破摔”，终日与游戏为伍。当时我手里只有个小巧的GBP，便天天猫在家里玩《热斗·KOF96》，自己觉得已经“打遍天下无敌手”了，就试探性地来到街机房，想尝试一下修炼成果。不曾想，自己在GBP上使得出神入化的八神，到了街机上却变得弱不禁风，被人家三下五除二斩落马下。浑然不知是因为掌机难度过低而使得自己妄自尊大的我愈加发奋地练习着，期望有朝一日能一雪前耻。于是在吃饭时，如厕时，操场上，教室里，课间甚至上课时，都有一个手里捧着GBP全神贯注的人。终于，在一节班主任的课上，我被不幸地逮住了，然后班主任手脚麻利地把我的GBP收入囊中。我知道，机器落入她的手中，那就相当于一去不复返了。果然，机器从此未曾再见到过。但是班主任却变得对我格外好，还时不时向我问些诸如“暴走八神如何选用”之类的问题来……

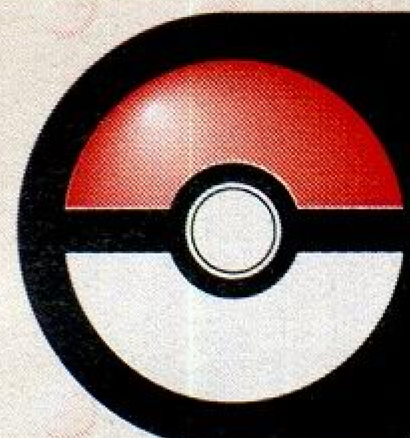
第三次，也是最近的一次。高二下学期的一天早晨，语文课上，老师正在讲解课文《失街亭》，随后布置我们在课堂上讲解自己喜爱的三国人物。对《三国》一窍不通的我为了“补课”，拿着心爱的红色SP玩了起来，烧录卡上是刚刚推出不久的《真·三国无双ADVANCE》。我想利用这个游戏，好好揣摩一下各个武将的历程。正当我操纵着手持大锤的许褚英勇杀敌，在人群中开出一条血路之际，同桌开始用胳膊肘捅我，我没有领会他的意思，不耐烦地回敬了一下，然后继续砍杀着敌人。就在电光火石之间，一个怒不可遏的身影杀到我的面前，旋风一般地抢走了我的SP，顿时，我傻眼了，愣在那里半天不知所措……被语文老师兼班主任“人赃俱获”。我惊得浑身发抖，老师气得浑身发抖，幸灾乐祸的人笑得浑身发抖，另外一些正在照镜子、玩文曲星的人如同劫后余生似的发抖……恰在此时，下课铃响了，我眼睁睁看着SP离我而去，并开始盘算如何从老师那里要回来。

班主任的性格我是清楚的，她虽然不是那种令人闻风丧胆的魔鬼教师，但也绝不是愿意息事宁人的老好人，惊魂未定的我开始在她的办公室门口徘徊着，合计着怎么说些催人泪下的话出来。终于，我鼓足勇气，大步流星地进入办公室，可很快又沮丧地走了出来。已经“义愤填膺”的她根本听不进任何辩解……被逼上绝路的我不得已撒下了一个“弥天大谎”，称这是一个生活拮据、家庭困难的友人的游戏机（为了自己的掌机，说辞中的自相矛盾也顾不得了），游戏机上面收录的也不是游戏，而是一些小型资料，并当场打开烧录卡里的电子书演示（我有看电子书的习惯），当时的表情之悲苦、言辞之感人，均是我个人历史上绝无仅有的。几乎潸然泪下的老师终于难逃自己“心太软”的缺点，把这些骗人的鬼话信以为真，而后把机器还给了我，还叮嘱我多多关心那位子虚乌有的“友人”……

以上就是在下屈指可数的三次掌机被没收的事情，虽然不算频繁，但现在想来仍然心有余悸。奉劝各位掌机迷，我们的游戏环境虽然艰苦，但是对于求学途中的人来说，游戏永远是不能被放在第一位的，而刻苦学习才是无法被取代的正道，希望大家看完此文后能一笑了之，同时不要忘记专心地面对自己的学习和生活。

文/NDSBBS 芸芸单身





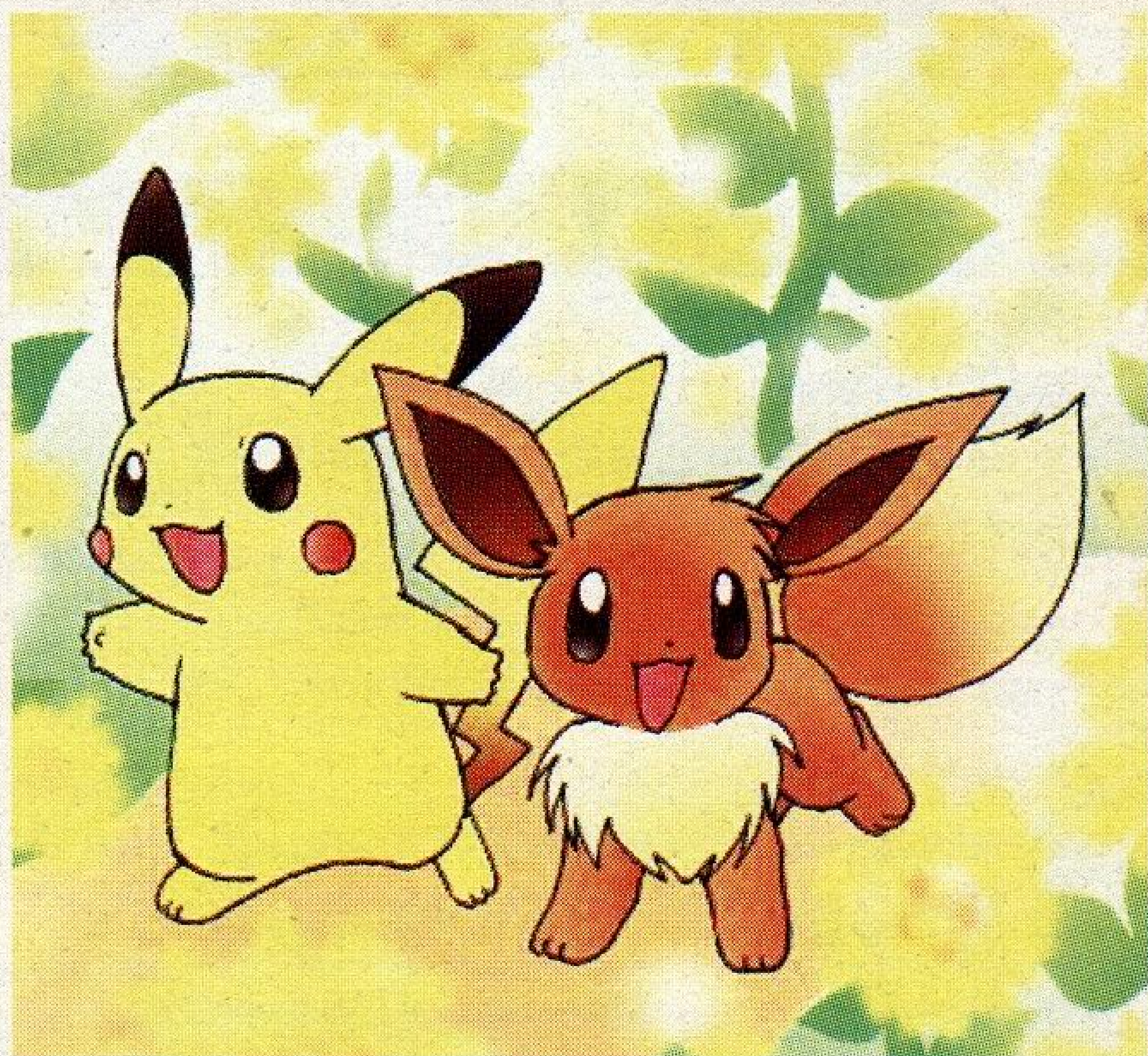
我与口袋妖怪

我与口袋妖怪的相识时间并不长，只有短短的三年。但就在这段短暂的时光中，它简单的操作、多彩的战术以及各具特色的386种口袋妖怪深深地吸引了我。

回忆起来，我最早玩到的《口袋》系列是GB上的《口袋黄》。说起来不要笑我，在入手GBA之前，我并没有买过GB和GBC，尽管没有主机，我还是买下了这款游戏，呆呆地看着封面上的皮卡丘，想象着游戏的精彩。后来，我升入六年级后，终于得到了一个机会：随着学校的团队到欧洲五国和日本进行演出。那时可真是兴奋！我简直掩饰不住自己脸上高兴而又邪恶的笑。那时的心情，我到现在还记得——终于可以和朝思暮想的《口袋妖怪》们见面了！于是，在自由活动时，我第一个冲进了秋叶原的“电子一条街”，以9900日元的高价购入了金色GBA一台（回国后三天就出了SP，我哭……）。从此，《口袋黄》被我玩个没够，常常为了一点小成功而独自一人傻乐。那时，我常常因为皮卡丘改变了表情和又成长了一级而兴奋不已，因为打过了一个道馆而独自庆祝……玩《口袋黄》成为了我学习和演出的动力。我真的被它吸引住了。

后来因为电池没电，我丢失了90多个小时的宝贵记录。没办法，抱着对口袋妖怪的向往，我又攒钱买了一个《口袋金》。此时正好楼下多了两台SP，我们开始相互帮助着过关。后来因为听说《口袋水晶》有“无限升级糖果”，我们开始转玩《口袋水晶》。至今我依然留恋那时用100级比雕秒杀天王的爽快。再后来，我们手中又多了联机线，虽然至今只联机过不到10次，但组队作战还令我记忆犹新，一次次胜利，一次次失败，让我经历了很多前所未有的体验。

终于狠下心花重金买下了《蓝宝石》，回来当然是玩得不亦乐乎。后来一时兴起的我又把《红宝石》买下，两张卡都玩出了近70小时的记录，但实际上，我的记录只能算是“比较”完美，图鉴没齐，只有7个100级的，神兽也只抓了个大概。当我基本上玩透红蓝宝石的时候，心中有着一丝难以言喻的成就感，同时还夹杂着对《火红》《叶绿》的期待。



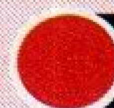
《火红》《叶绿》让我等了好久，于是我重新找出了《口袋黄》，重新回味了一下初次玩GBA的感觉。我那时在心里暗自发誓：一定要在《火红》上干出“大事业”。于是，当我终于拿到《火红》的卡带后，我开始努力地收集图鉴，拼命地练级，甚至连我自己感觉有点疯狂。最后，在360多的图鉴和16个100级精灵的成果中，我对《火红》的研究告一段落……

研究口袋妖怪的高潮来了！随着《绿宝石》的发售，我渐渐找到了努力的方向。熟练地以9小时30几分通关一次(个人认为还算快)，接着开始了研究。练级、图鉴、神兽、选美……有那么多的方面需要我去努力。图鉴完成度达到了373/386，100级的精灵更是数不胜数，“战斗边疆”也快玩腻了，望着全是金色徽章的训练师卡片，我感到自己的努力有了回报。

如今上了初三，我必须回头去“疯狂”我的学业，不能再买NDS，也体验不到《钻石》了，但我还是会支持口袋妖怪的发展。无论我年龄有多大，我与口袋妖怪之间永远是知己朋友，这一点是永远不会变的。就像钻石永远不会憔悴，大海永远不会干涸……

文/宣宣

GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule



本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间：2005年10月6日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年10月6日	超级火枪英雄	SEGA	ACT
2005年10月13日	通勤一笔	任天堂	PUZ
2005年10月13日	游戏王GX 目标决斗之王	KONAMI	TAB
2005年10月17日	模拟人生2	EA	SLG
2005年10月27日	国夫君 热血合集2	ATLUS	ACT
2005年11月17日	口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之急救队	任天堂	ARPG
2005年11月23日	洛克人EXE6	CAPCOM	RPG
2005年12月31日	命令与毁灭 ADVANCE	TBA	RTS
2005年12月8日	召唤之夜 铸剑物语3 起源之石	BANPRESTO	ARPG
2005年12月	最终幻想4 ADVANCE	SQUARE ENIX	RPG
2005年	大金刚3	任天堂	ACT
2005年	极品飞车 最高悬赏	EA	RAC
2006年	最终幻想5	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想6	SQUARE ENIX	RPG

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule



本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间：2005年10月6日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年10月6日	三国志VI	KOEI	SLG
2005年10月20日	脑力训练员	SEGA	ETC
2005年10月24日	横行霸道 自由都市故事	ROCKSTARGAMES	ACT
2005年10月27日	新纪幻想・SS Ⅱ UNLIMITED SIDE	IDEA FACTORY	SRPG
2005年11月2日	机动警察MINIPATO	BANDAI	AVG
2005年11月10日	NBA LIVE 06	EA	SPG
2005年11月10日	漫画同人会	AQUAPLUS	AVG
2005年11月23日	英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌	BANDAI	RPG
2005年11月23日	牧场物语 中秋之月	MMV	SLG
2005年11月24日	噗哟噗哟 狂热2 啾	SEGA	PUZ
2005年12月8日	合金装备ACID2	KONAMI	SLG
2005年12月15日	战国无双	CAPCOM	ACT
2005年12月15日	KARAKURI	TECMO	ACT
2005年12月22日	我的块魂	NAMCO	ACT
2005年12月22日	真・女神转生 恶魔召唤师	ATLUS	RPG
2005年12月	新洛克人	CAPCOM	ACT
2005年12月	反乱猎人X	CAPCOM	ACT
2005年12月	波斯王子 武者之心	UBISOFT	ACT

2005年12月	紧急出口	TAITO	ACT
2005年冬	怪物王国 宝石召唤士	SCE	RPG
2005年	三国志 中原的霸者	NAMCO	SLG
2005年	幻想水浒传1&2	KONAMI	RPG
2005年	幻侠乔伊 热斗嘉年华	CAPCOM	ACT
2005年	怪物猎人	CAPCOM	ACT
2006年1月	Every Extend Extra	BANDAI	ETC
2006年春	樱花大战1&2	SEGA	AVG
2006年	新牧场物语 无垢的生命	MMV	SLG
2006年	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG



NDS游戏发售表 SOFT Release Schedule



本期最新NDS软件发售时间表

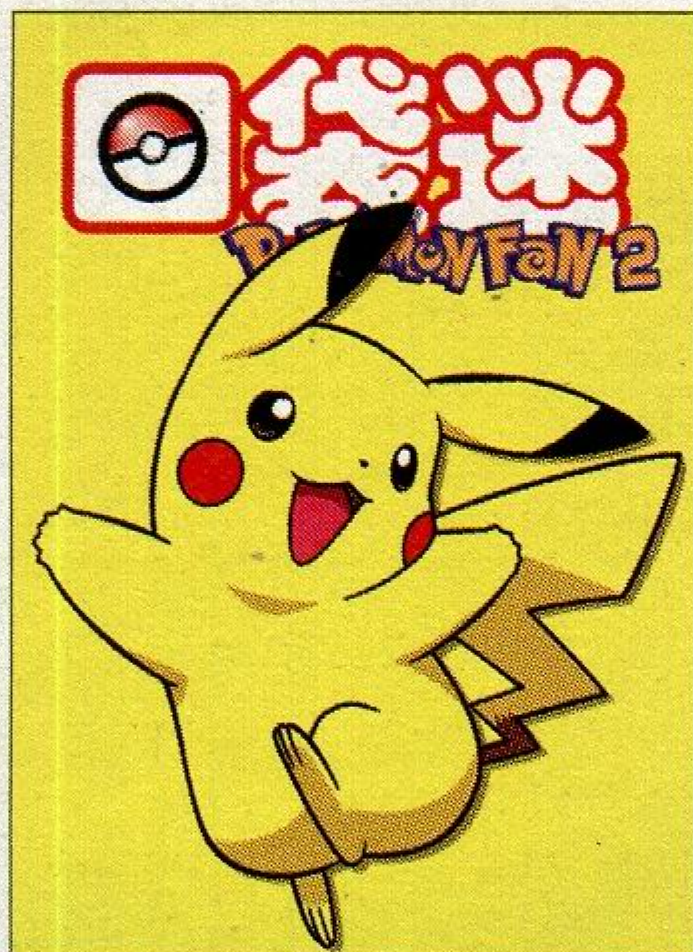
截止统计时间：2005年10月6日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年10月20日	口袋妖怪管理员	任天堂	PUZ
2005年10月20日	宝宝从哪来?	SEGA	ACT
2005年10月20日	实习医生天堂独太2 命运的天平	SPIKE	AVG
2005年10月20日	超级公主碧奇	任天堂	ACT
2005年11月2日	乱划!幻侠乔伊	CAPCOM	ACT
2005年11月17日	口袋妖怪不可思议的迷宫 青之急救队	任天堂	ARPG
2005年11月17日	冒险王比特 魔人VS狩魔猎人	BANDAI	RPG
2005年11月23日	动物之森DS	任天堂	ETC
2005年11月23日	索尼克 狂奔	SEGA	ACT
2005年11月24日	巫术 绯色的封印	STAR FISH	RPG
2005年12月1日	超级猴子球DS	SEGA	ACT
2005年12月1日	史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团	SQUARE ENIX	ACT
2005年12月1日	口袋棒球8	KONAMI	SPG
2005年12月8日	牧场物语 小矮人工作站 女孩版	MMV	SLG
2005年12月8日	甲虫王者 通往伟大的冠军之路DS	SEGA	RPG
2005年12月8日	马里奥赛车DS	任天堂	RAC
2005年12月15日	铁之羽	KONAMI	ARPG
2005年12月22日	TAO 魔法之塔与魔法之卵	KONAMI	ARPG
2005年12月24日	噗哟噗哟 狂热2 啾	SEGA	PUZ
2005年12月29日	马里奥与路易RPG2	任天堂	RPG
2006年1月26日	BLEACH 驰骋苍天的命运	SEGA	FTG
2006年	圣剑传说DS 玛娜之子	SQUARE ENIX	ARPG
2006年	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
2006年	SNK VS CAPCOM卡片战士DS	SNK PLAYMORE	TAB
2006年	口袋妖怪战队	任天堂	ARPG
2006年	口袋妖怪 珍珠/钻石	任天堂	RPG
2006年	银河战士 猎人竞技场	任天堂	FPS
2006年	马里奥篮球 3on3	任天堂	SPG
2006年	魔法假期 五星连珠之时(暂定)	任天堂	RPG
2006年	生化危机 致命沉寂	CAPCOM	AVG
2006年	异度传说1+2	NAMCO	RPG
2006年	大航海时代DS（暂定）	KOEI	SRPG
2006年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG



次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



《口袋迷》上市一销光，口袋fans大呼过瘾！现在《口袋迷2》又要登场啦！内容丰富，赠品溜溜球超好玩，还有口袋限定版NDS大抽奖！

口袋迷(2)

■定价：18元　上市热卖中



次世代继去年银时计后又一高档周边，精心设计、个性十足、粉丝独享。黑色立体弹仓外壳很酷。立体哈罗钟点造型各异、进口机芯、夜光照明。细节、品质、信誉的保证。

高达挂钟

■定价：68元　京、津地区零售，其它只限邮购



街头流行文化的圣经。运动鞋、休闲鞋、T恤、牛仔裤、街舞、滑板、Hip－Hop……等所有街头文化元素，海量相关资讯。有点前卫，有点另类、甚至有点颓废。200面全彩铜版，创刊号大超值。

SO COOL(创刊号)

■超值创刊价：15元　10月中旬出版



TOYS是国内第一本专门介绍游戏、动漫周边的杂志。近千款周边展示了日、韩、美、欧、本土周边丰彩。吸引大量女性读者，上市一抢光。

TOYS(1)

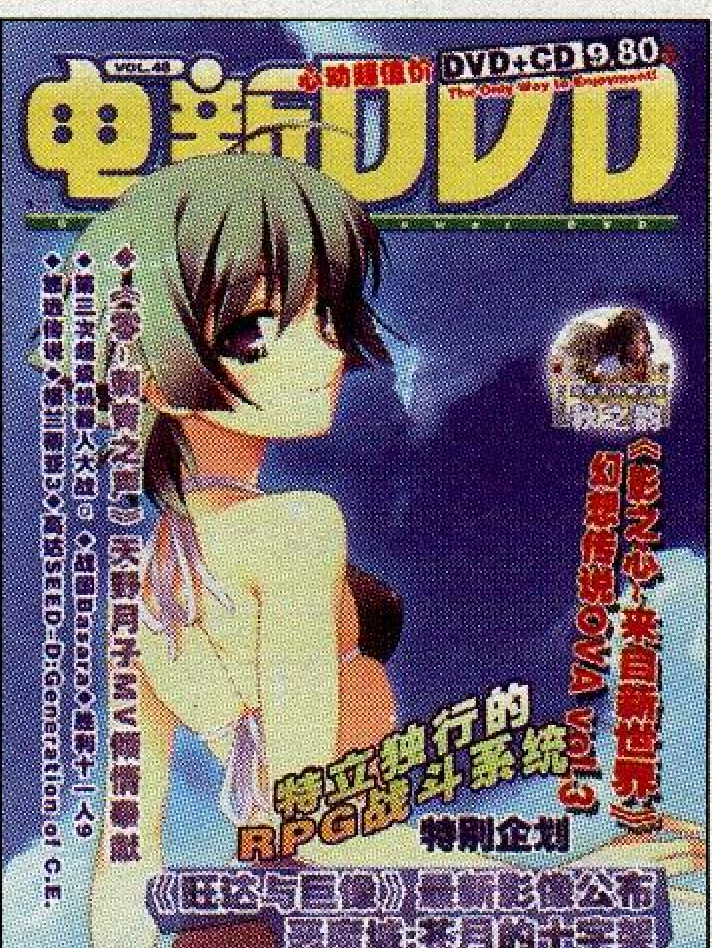
■定价：9.80元　少量邮购



第一版火爆上市抢购一空。互动DVD、经典生化系列双CD、简洁现代感的LEON吊饰。第2版LEON吊饰改为暗黑版，绝对酷。

生化危机4完美体验典藏(第二版)

■定价：25元　最后邮购机会



《旺达与巨像》最新影像公布。本期恶魔城、零·刺青之声、第三次机器人大战α、战国Basara、胜利十一人9等多款大作，附赠心情写真全记录。

电玩新势力(48)

■定价：9.80元　上市热卖中



一年一度，又一本掌机典藏本。GBASP珍品全收录，索尼PSP，任天堂NDS主机软件完整解析，权威详实。随机赠品PSP护腕或NDS头带。

2005标准掌机典藏

■定价：24元　接受邮购



第三版，最终印刷！最新绿色外包装盒更讨人爱，特制铝盒收藏匣全新logo，就是写真集也不一样喽！这样的精品不收藏怎么行！

高达SEED嘉年华(第三版)

■定价：28元　上市热卖中



与原版动新尺寸一样大，真正原汁原味。12张光盘，6本CD歌词本豪华包装盒，赠送能清洁键盘和掌机的气吹小猪。性价比超值。珍藏佳品

动新2004年合集(下)

■定价：50元　现接受邮购

品名	价格
电子游戏软件	
2005年第1～21期	9.80元
动感新势力	
27、28、29、32期	9.80元
电子天下·掌机迷	
第19期、21、22、24、26、27、29～42期	9.80元
电玩新势力DVD	
33～35、38～48期	9.80元
电新蓝宝石MTV（少量）	9.80元
动新绿宝石	9.80元
林青慧的漫画教室	30元
动新白金DVD	24.80元
动新钻石DVD	24元
名侦探柯南主题歌精选集(少量)	22.80元
动新2004年合集(下)	50元
游戏的设计与开发	50/57(精装)元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

次世代传媒 GAME.CN 次世代商城

经典周边再汇集，动漫魅力无限放！
2005年——全新的面貌，不变的诚信

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。（例：周边1034,2046,3047）会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 邮购电话:010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元！

超多新品上阵！三种不倒翁系列各有千秋，精致有趣，哆啦A梦的扭蛋也是近期不可错过的新玩艺之一，经典场景再现不说，设计别致做工精细，玩法也其乐无穷。当然，EVA的书包更是酷得不得了。如此重量级的作品男女老幼通杀，产品本身也十分让人心动，绝对是流行必备。相比起来，死神背包也别具特色，如此之多的选择还不行动吗？





¥39 编号:2406

EVA超酷多用包

●超酷EVA背包！选用EVA经典红色和黑色搭配而成，正面印有EVA的经典台词段落和图案。提带宽窄适中，男女适用拎背皆可，拎带上附有红色托衬，更便于手拎。

新款上市



¥35 编号:2417

死神时尚背包

●采用时下流行的后斜背式设计，材质结实耐磨，简单实用。
背包表面印有《死神》中四番队的标志，背起来绝对是帅气凛然。



新款上市

哆啦A梦场景图腾圆顶扭蛋5件组

¥55 编号:2428

●包括哆啦A梦随意门、野比被狗追、哆啦A梦时光机等。每款均有一个哆啦A梦脸形的透明外壳（此外壳共有3种表情），打开后可以看到各自所带的小场景，将五款叠加放在一起可以形成前所未有的哆啦A梦图腾柱哟！

新款上市





¥35 编号:2439

哆啦A梦滚滚不倒翁10件组

●包括哆啦A梦中的大雄、哆啦A梦、小静等经典形象，完美的椭圆形设计使本系列更加耐玩有趣，经典形象的再一次创新，喜欢的玩家不要错过机会啊！



死神BLEACH新像集胸针6件组

¥35 编号:2484

●分别为黑崎一护、朽木露西亚、井上织姬、浦原喜助、阿散井恋次、朽木白哉。采用半立体的人形设计，充分强调浮雕的感觉，再现了原著的精髓所在。



新款上市

KITTY凯蒂猫不倒翁运势8件组

¥29 编号:2440

●一套8款，KITTY装扮的招财猫，以各种不同运势守护的造型登场，圆圆身体的凯蒂猫，每一个都是可爱的不倒翁，推倒又可以弹起，摇晃的身体就像要把好运气招进来一样，每款还都附有一个坐垫哟！



FrogStyle青蛙家族不倒翁10件组

●日本超流行的人气青蛙家族化身不倒翁，全10款，每个约高3.5厘米左右，造型颜色各不相同，希望他们也能为你带来福音和幸运哦。

¥33 编号:2451



新款上市

¥45 编号:2462

KERORO军曹收集系列场景扭蛋5件组

●分别是KERORO军曹、TAMAMA二等兵、GIRORO伍长、KULULU曹长、DORURU兵长各自在相应场景上，将动画中经典镜头再现，让你想起原著中那些令你乐得不能自己的画面。



¥89 编号:2473

死神人物角色盒装4件组

●包括黑崎一护、朽木露西亚、日番谷冬狮郎、阿散井恋次。形象为正常比例，十分帅气，人物采用死神一贯的黑红白三色调，充分将死神那略带诡异又超酷的氛围表达得十分贴切。平均高约15cm。



¥69 编号:2394

SEED女主角5系列 5件组

●拉克丝、卡嘉丽、美玲、史黛拉、露娜5位SEED女主角以经典造型登场，其中史黛拉和霍克姐妹还附有包括头部在内的替换配件！



¥69 编号:2383

天上天下FIGURE SERIES PART1 5件组

●大暮维人原作劲爆《天上天下》的女主角系列，包括真鱼、五十铃绘美、真夜、小真夜、亚夜5款，表情造型还原度超强！特别是可爱的小真夜和华丽的亚夜热力推荐。

编者手记

连篇废话

吃，是一种美学

从来到《掌机迷》的头天起便发现，有一个严重的问题始终烦恼着诸位同事们：中午吃什么？时至最近，问题尤为严重起来。九十月之交正是传说中的“食欲之秋”，偏赶上游戏界大事不断，每天都忙得不可开交，12点前后，每每肚子已经提出“严重抗议”，却还不得不单独耗费一番精力研究午饭的“去向”。前些日子听说，一位同行所在的公司办公地点居然自带厨房，大伙和上头一合计，以公司名义聘了个厨师，于是每天中午一声“开饭”，一屋人欣欣然排摆桌案，当场开吃，丝毫不用自己费事。虽然也听他抱怨过厨师偷工减料，一连三天都吃烧茄子的“不幸”，但这种“饭来张口”的待遇确实令人羡慕。

细细想来，附近“吃”的地方其实不少，只是各有问题，哪个也不能成为“久居之所”。先说公司楼下，对门便是小馆一家，名曰“某某家常菜”，属于北京现在随处可见的那种路边档，价钱便宜，菜色普通，但带着份“街坊老店”的诚恳，饭菜倒也干净得味。编辑部“素炒饼”的典故就源自此处。初时一位女店主，透着副生意人的精明，手脚麻利，内外张罗，即使客人满堂，菜也不会等得太久，一时间生意颇为红火。谁知过不多久，饭馆不知何故换了东家，装修了个把星期，及至再开，乃是一位老先生前台算账，招呼客人温文尔雅，甚是客气，却不知是从未开过饭馆还是招的人不得力，做菜的速度和老先生的性格一样“悠然”，吃的时间5分钟，前面等的时间要花30分钟，耐着性子磨了两回，只得作罢。大概到底没摸着生意兴隆的秘诀，最近此馆“三易其主”，店长变了一位颇为朴实的东北老乡。这几天有数地吃了两回，印象尚可，不知今后可否成为“依仗”。



另一个比较“人气”的所在是拐过街角后的新疆馆子，就是当今北京城里非常流行，卖烤串炒片羊杂碎的那种，几位伙计戴着回族服装特有的小帽出来进去，倒也颇有“下馆子”的意境。据常在这里吃的同事说，这家馆子做的东西满正宗，怎奈我最近遭了大学时胡吃海塞的报应，对油腻的东西变得无法招架，只得偶尔才跟去一次，权作解馋。

再就是翔武同学曾经提过的“包子铺”了，想吃那个需要走过一条街，店铺古色古香，桌案板凳都是纯木的，带着“老北京”的风貌。包子现上屉，虽说薄皮大馅味道不错，但蒸的时间够瞧，看着别人有滋有味地吃自己干等，没有点“北京大爷”的觉悟还真摆不齐整这个谱。

末了便是小街上那两家很容易瞧见的大饭馆了，铺面和装修“气派不凡”，价钱大家心里都有谱，基本是“集体腐败”的专用地盘。这俩馆子有一共通特点：上菜没谱。最近一次聚餐，四个人点完了菜在桌旁正襟危坐，凉菜先上，众人举箸……结果这一盘凉菜吃了二十分钟。最后理论了半天，饭也吃了个扫兴而归。

稿子将要落笔，转眼又到12点了。几位同事一商量，最后打算走出两站地吃肯德基去。说及理由，振振有词：“垃圾食品文化博大精深，必须时常进行研究，以免落后于时代。”倒回来想想，年轻人一群，什么“文化饮食”“养生之道”到了饭口都是瞎掰，大快朵颐足矣。于是，心安理得，踱出门外，饕餮去也。

文/周期性酸文假醋的天意

200页 潮流资讯充沛爆发
10月中旬 全国上市

搜

罗 最新个性打扮商品资讯
各类品牌当季主打运动潮流波鞋、亚文化圈应季T恤仔裤夹克、最新3C玩具饰品等商情资讯和消费指导。

秀 展示最酷最潮配搭风格
什么嘻哈朋克R&B，什么英伦非草西海岸，各种国际潮流风与超个性异类打扮范本都将实在的标给你看。

索 抓住街头活人标榜个性
别说《搜酷》拽在天边，一不小心身着异类的你或许就被我们当街逮到，登上杂志还不忘说出"你真够酷"！

集 潮流活动明星资讯动向
国内最火艺人，海外最飙歌手，夜间最爆活动，加上运动明星和当季电影上市资讯，绝对让你收获多的多。

打造国内街头流行资讯一流品牌

So COOL

外穿内裤是超人
怀揣搜酷做潮人

定价:20元
创刊推广价: 15元



封面以实物为准

七年前，《搜酷》前辈志《都市流行》，像启蒙者一样，给今天众多鞋文化达人，潮流店老板，甚至媒体资深从业者，都打下了深刻印记。
今天，我们将引领国际潮流，在台湾，乃至整个华人潮流服饰文化圈最有影响力的权威媒体《流行酷报》的正式授权下，《搜酷》会将国际潮流的海量资讯与超个性服装搭配，为全国街头潮流文化追求者，提供最新最拽最魄力的新品资讯，以及最全最硬最经典的街头文化专题。

正经的人
土的人
山顶洞人
请勿翻阅的街头潮流商品资讯情报志

电子天下·掌机迷 2005 17

「游戏王 梦魇诗人」谜题详解／「风之克罗诺亚G2梦之冠军」研究

国内唯一掌机专门杂志

电子天下 掌机迷
POCKET GAMER

2005/17
VOL.43
零售价：9.80元
每月10/25日发售

任天堂展会公布多款大作
岩田聪发表未来战略演讲



特别策划
漫游妖怪界
浅谈口袋妖怪的原型设计



随刊附送掌机迷光盘

最新掌机游戏攻略急速出击 劲爆攻略

螺旋粉碎机 轰震的钢钻
少年JUMP海贼王
逆转裁判·复苏的逆转 详细剧情攻略
超级机器人大战J 攻略补完计划

ISSN 1672-8866

